MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 27
2,95 €

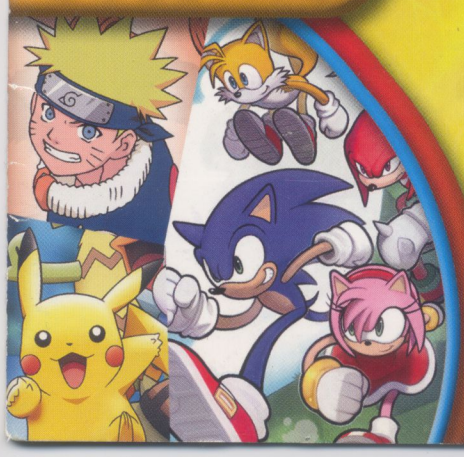
NARUTO

LA HISTORIA DE GAARA

INUYASHA

KIRARA, COMPAÑERA FIEL

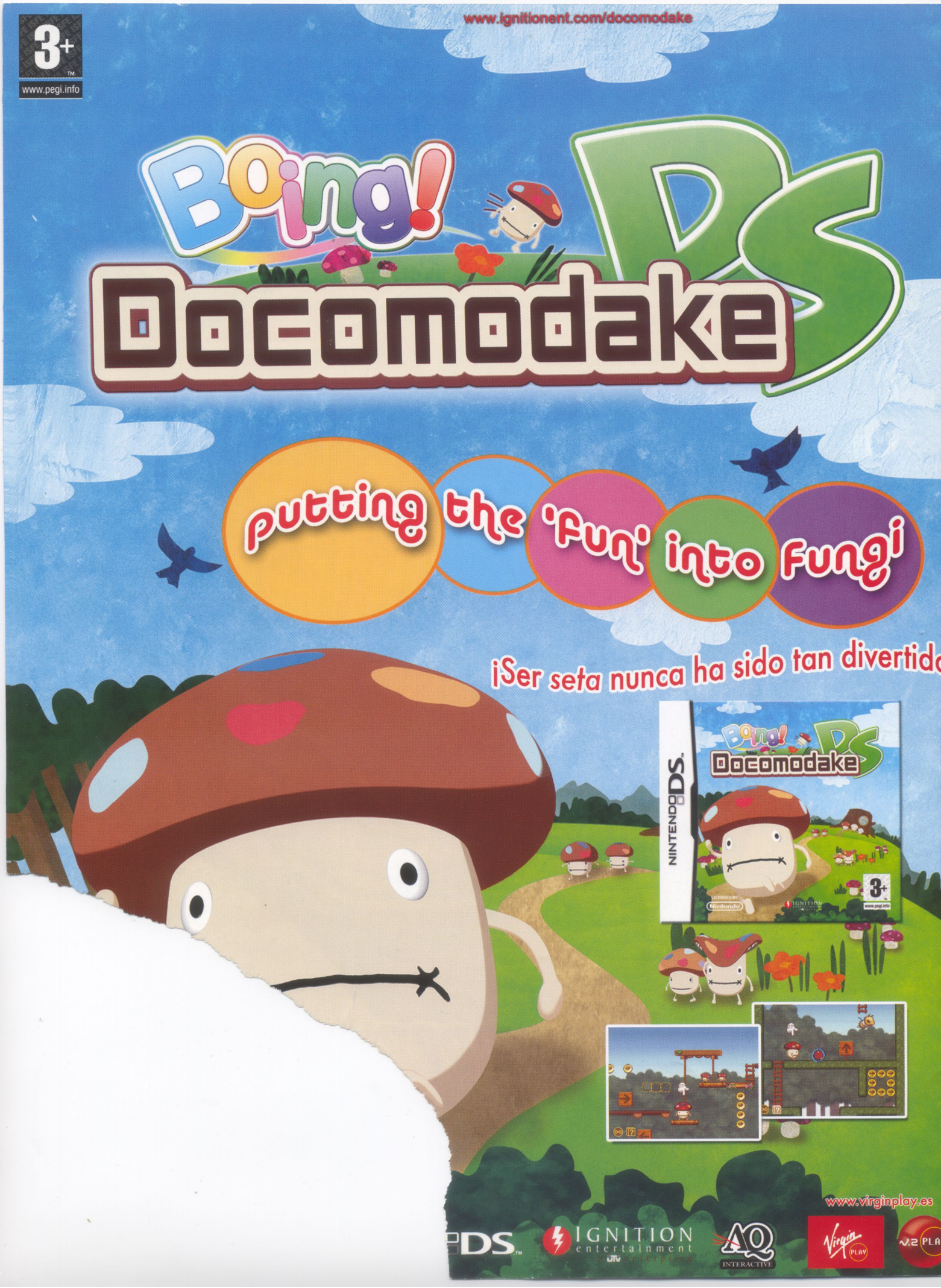
3 PÓSTERS



BOLA DE DR

EL FUTURO
DE SON

PANINI R



www.ignitionent.com/docomodake
3+
www.pegi.info
Boing! DS
Docomodake
putting the 'fun' into fungi
¡Ser seta nunca ha sido tan divertido
NINTENDO DS
Boing! DS
Docomodake
3+
www.pegi.info
www.virginplay.es
DS
IGNITION entertainment
AQ INTERACTIVE
Virgin PLAY

MEGA HIRO

Como cada año por estas fechas, los otakus estamos de fiesta con la celebración del Salón del Manga de Barcelona. Decenas de novedades salen a la venta aprovechando el mayor acontecimiento anual sobre manga y anime en nuestra tierra. Para que no te pierdas nada, este mes convertimos la guía manga de ***Mega Hiro*** en un especial con las principales novedades en papel. ¡Y el mes que viene te traeremos un reportaje con todo lo que haya sucedido del 30 de octubre al 2 del noviembre en La Farga de L'Hospitalet! Dejando a un lado esta celebración, este nuevo número de ***Mega Hiro*** te lo continúa contando todo sobre tus series preferidas: ***Bola de dragón Z, Naruto, Yu-Gi-Oh!, Inuyasha, One Piece***... También seguimos muy de cerca la nueva sensación de Jetix, ***Dinosaur King***, y te traemos los principales lanzamientos de videojuegos, con concursos incluidos. ¿Alguien da más? ¡Disfruta la lectura!

6 *Bola de dragón Z*
Son Gohan releva a Son Goku

8 *Naruto*
La dura infancia de Gaara

10 *Dinosaur King*
Rex y Zoe ya tienen dinocompañeros

22 *Reportaje Autores imprescindibles (I): Fujio-Fujiko*

28 *Pósters*

52 *Guía de TV*

ÍNDICE

MEGA HIRO 27

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Bola de dragón Z
El niño que no quería luchar

8 Naruto
La triste historia de Gaara

10 Dinosaur King
Se completa el Team-D

12 Yu-Gi-Oh
Aparecen los "cazadores"

14 Bleach
El plan maestro de Yoruichi

16 Inuyasha
Kirara, un felino poderoso

18 Pokémon
Nuevos Pokémon para los chicos

20 One Piece
Sanji, el cocinero luchador

21 Detective Conan
Los irresponsables padres de Shinichi

22 Reportaje
Autores imprescindibles (I): Fujio-Fujiko

24 Big in Japan
Prince of Tennis

25 Ficha
Son Gohan

28 Superpósters
Sonic Chronicles: La hermandad siniestra
Pokémon Diamond & Pearl
Naruto

35 Guía de episodios
Dinosaur King

38 Videojuegos
Spiderman: El reino de las sombras
NBA 2K9
FIFA 09
Viva Piñata: Pocket Paradise
Carnival Minigolf
Martin Mystery: Cazador de monstruos
MotoGP 08
Star Ocean: First departure

47 Concurso
NBA 2K9

48 Anime Dvd
Las crónicas de Lodoss
Inuyasha: Fuego en la isla mística

50 Votaciones
¡Queremos conocer tus favoritos!

52 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

54 Guía manga
Especial novedades del Salón del Manga de Barcelona

56 Concurso
Detective Conan: La investigación de Mirápolis

58 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

EL XIV SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA CALIENTA MOTORES

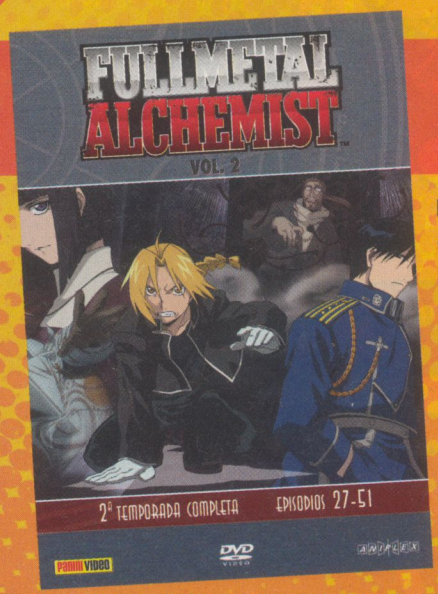
En apenas unos días se celebrará la decimocuarta edición del más importante evento de manga y anime de cuantos se celebran en España. Nuevamente en La Farga de L'Hospitalet, aunque se anuncia como última vez en ella, tendrá lugar el Salón del Manga de Barcelona del jueves 30 de octubre al domingo 2 de noviembre.

Durante cuatro días, La Farga, el Poliesportiu del Centre y el Centre Cultural Barradas volverán a albergar a miles y miles de fanáticos del manga y la animación japonesa en una fiesta otaku repleta de música, proyecciones, gincanas y, por supuesto, puestos donde comprar las novedades o números atrasados que desees.

Tal y como te hemos ido contando en números anteriores de **Mega Hiro** y ahora puedes leer en la guía manga de este mes (páginas 54 y 55), aparecerán numerosas novedades en papel. Así que hemos preparado un megaconcurso para sortear lo las lecturas imprescindibles. ¡No lo dudes y participa!

También serán días de anuncios de las novedades que se preparan para 2009, de los que te hablaremos en el amplio reportaje que vamos a preparar para el próximo número. En el mismo, te presentaremos a algunos de los autores invitados en esta ocasión: Keiji Kawaguchi, Yoshikazu Kazuhiko, Junko Mizuno o el veterano cantante Ichiro Mizuki. La exposición principal estará dedicada a Doraemon en el 35º aniversario de su creación por parte de Fujio-Fujiko.

¡No lo olvides, del 30 de octubre al 2 de noviembre en La Farga! ¡Te esperamos!



PRIMER PACK DE NARUTO Y SEGUNDO DE FULLMETAL ALCHEMIST

Panini Video ha anunciado dos nuevos packs de las series más potentes del panorama del anime en España. Alquimistas y ninjas protagonizan esos packs en unos recopilatorios económicos al alcance de cualquier bolsillo.

Si a comienzos de septiembre salía a la venta el primer pack de la serie protagonizada por los hermanos Elric, dos meses después, el 7 de noviembre, se lanza el segundo recopilatorio de *Fullmetal Alchemist*, con el que concluye la serie. Incluirá 6 discos con los capítulos 27 al 51 y su precio, como en el anterior, será de 39,95 euros.

Por su parte, *Naruto* se estrena en packs. El primer recopilatorio de esta extensa serie de ninjas consta de 6 discos con un total de 26 episodios. Para que te sitúes, presenta los personajes y el argumento, explica la lucha contra Zabuza en el País de las Olas y el inicio de los exámenes de ascenso a "chunin", justo hasta la prueba en el bosque de la muerte. El precio es también de 39,95 euros, ipero atención, la caja incluirá un sobre con nueve trading-cards de *Naruto*! Un buen incentivo para la compra, ¿verdad?

En el próximo número de **Mega Hiro** te hablaremos más de ambos packs y sortearemos unos cuantos. ¡No dudes en participar!

EVENTOS OTAKUS

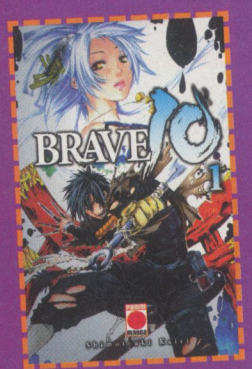
- **30 de octubre al 2 de noviembre**
XIV Salón del Manga de Barcelona (La Farga de L'Hospitalet, L'Hospitalet de Llobregat)
- **22 y 23 de noviembre**
II Salón del Manga de Valencia (Greenspace, Valencia)
- **27 a 30 de noviembre**
Expocómic 2008 (Pabellón de Convenciones del Recinto Ferial Casa de Campo, Madrid)

ÉXITO DEL MUSICAL SOBRE WILLY FOG

Entre el 4 y el 26 de octubre, el teatro Häagen-Dazs Calderón de Madrid ha visto como pequeños y mayores acudían a ver un musical muy especial: La vuelta al mundo de Willy Fog. Basada en la popular serie animada, coproducida por la española BRB Internacional y la japonesa Nippon Animation, ha sido una excusa perfecta para que esos padres que crecieron con la serie llevaran a sus hijos a pasar un agradable rato entre música, bailes y mucho colorido. La vuelta al mundo en 80 días que realizan el valiente Willy Fog, su quejica mayordomo Rigodón, el deslenguado hámster Tico, la hermosa princesa Romy y el malísimo Transfer entre otros ha cobrado vida en una atractiva puesta en escena que provocaba multitud de emociones entre los miles de espectadores que han disfrutado de la función, protagonizada por actores ataviados con máscaras de animales (salvo en el caso de Tico, que era un muñeco manejado sobre el escenario por una actriz).

Este musical ha servido para conmemorar el 25º aniversario de la serie de dibujos animados, que próximamente recuperará TVE junto con otros títulos míticos como *Wickie el vikingo* o *La abeja Maya*.

PANINI LANZA BRAVE 10 EN NOVIEMBRE



Un nuevo manga se une el mes que viene al catálogo de Panini Comics. Se trata de *Brave 10*, una historia de ninjas creada por el desconocido Kairi Shimotsuki. Es una nueva vuelta de tuerca a los legendarios personajes conocidos como "los diez valientes de Sanada", guerreros que lucharon al servicio de Yukimura Sanada durante el shogunato Tokugawa en pleno Japón feudal (concretamente, finales del siglo XIV y comienzos del XVII). Así pues, la trama nos presenta la batalla entre el clan Iga y el clan Koga en nombre de sus señores por el control el país. ¡El mes que viene tendrás más información!

MÁS SONIC EN 2009

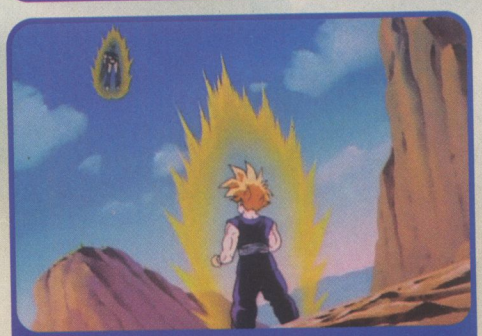
El erizo más fulgurante del mundo de los videojuegos ha tenido un año movido, con títulos como *Sonic Chronicles: La hermandad siniestra* o el inminente *Sonic Unleashed*. Parece que 2009 será igual de movidito para Sonic y sus amigos, porque ya se ha anunciado el primer título protagonizado por nuestro rapidísimo amigo, que saldrá en primavera. Se titulará *Sonic and the Black Knight* y saldrá en exclusiva para Wii. El juego, que será una continuación de *Sonic and the Secret Rings*, se ambientará en el mundo de las leyendas artúricas, y te ofrecerá la oportunidad de convertirte en caballero. Dicen que Sonic podría ir armado con espada... ¡y ya sabes que tratándose de un juego para Wii, eso significa que podrás manejar el mando como si fuera tu propia arma!

cuatro CN CARTOON NETWORK

EL NIÑO QUE NO QUERÍA LUCHAR

En el torneo organizado por Cell ha sucedido algo increíble: ¡Goku se ha rendido! Y lo que es más, ha dado el relevo a Son Gohan. Aunque todos se muestran escépticos, Son Goku confía plenamente en su hijo. ¿Podrá derrotar a la criatura perfecta?

El segundo combate

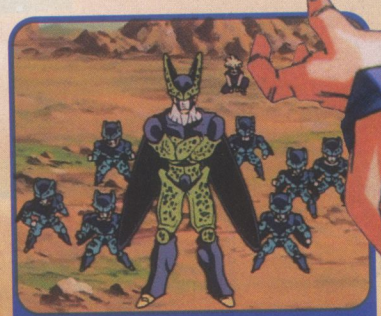


DESGANADO Gohan no quiere combatir.

La actitud de Son Goku pone nerviosos a sus compañeros. Vegeta se siente herido en su orgullo, mientras que otros como Piccolo y Krilín creen que Goku se ha vuelto loco. Si él no ha podido con Cell, Gohan no tiene ninguna posibilidad. Sin embargo, Goku conoce mejor que nadie el verdadero poder de su hijo y confía plenamente en él. Tanto como para darle una judía mágica y que recupere el aliento. A continuación, comienza el segundo combate del juego de Cell. La criatura da primero, pero no hace mella en Son Gohan. El problema es que el chico no quiere luchar. Así que la única forma de que lo haga es obligándole. ¿Cómo? Si de nada sirve atizarle a él, habrá que probar atacando a sus seres queridos.

Siete pequeños monstruos

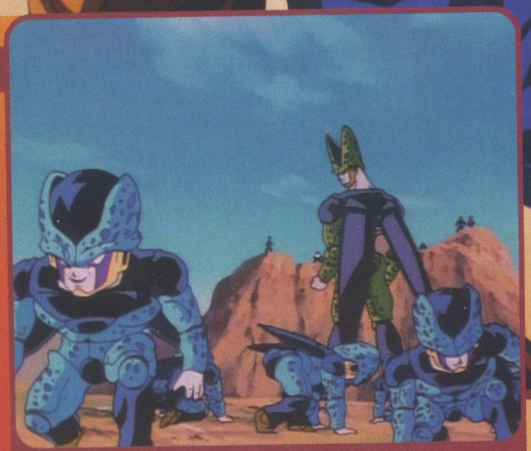
Cell le arrebata a Krilín la bola con judías mágicas para ahorrarse trabajo. En ese momento, antes de que pueda ejecutar su plan, el A-16 lo inmoviliza por sorpresa. Pretende hacer estallar una potentísima bomba que hay en su cuerpo. Ignora que el padre de Bulma se la había extraído por ser demasiado peligrosa. Cell entonces se lo quita de en medio de una forma brutal: le destroza el cuerpo. Sólo la cabeza, donde está el chip principal, sigue activa. Solucionado ese contratiempo, Cell prosigue su estrategia: da vida a siete "hijos", los Cell júnior. Estos seres son como versiones en miniatura del propio Cell y tienen una fuerza colosal. Inmediatamente se lanzan a por los aliados de Gohan. ¡Y tienen libertad para matarlos!



HIJOS Cell crea criaturas para la lucha.

LOS CELL JÚNIOR

Estas criaturas son los "hijos" de Cell. Nacen en su propio cuerpo y los expulsa por la cola. Los Cell júnior son pequeños, ágiles y muy fuertes, de modo que se trata de rivales a tener muy en cuenta. Están hechos a imagen y semejanza de Cell. Su risa malvada da auténtico pavor. Les gusta atacar en grupo y siguen a rajatabla las órdenes de su "padre" y creador.



MONSTRUITOS Tienen más fuerza de la que aparentan.

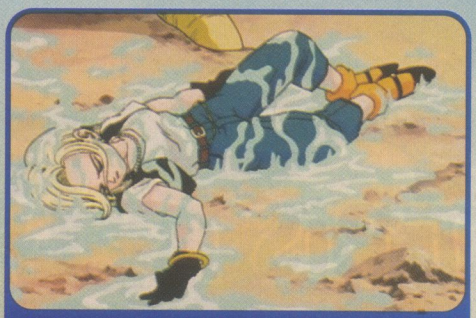
La ira de Son Gohan

Los Cell júnior dan una auténtica paliza a Ten Shin Han, Yamcha y Krilín, mientras que Goku, Vegeta, Trunks y Piccolo tienen problemas para sortear sus golpes. La rabia de Son Gohan comienza a crecer, por lo que Cell ordena a sus retoños que maten a sus rivales. En ese momento, la cabeza del A-16 cae cerca de Gohan, después de que Mr. Satán se haya llenado de valor para acercarse y lanzarla allí. A-16 tranquiliza a Gohan y le pide que deje salir su ira. Sólo así acabará con el enemigo y podrá salvar la naturaleza que él tanto ama. En ese momento, Cell pisa la cabeza y la destroza. Automáticamente, toda la rabia de Son Gohan se desboca. La ira hace que se transforme en superguerrero y supere la fuerza de los superguerreros.

CONSEJO A-16 habla con Gohan antes de ser destruido.

Se desvanece la amenaza

En un pispás, Son Gohan recupera las judías mágicas, acaba con los siete Cell júnior y comprueba que sus amigos están a salvo. Ya es hora de luchar. No piensa perdonarle a Cell que haya acabado con la vida del A-16. Cell cree que fanfarronea, pero pronto entiende que no. Son Gohan va muy en serio. Al chico no le afectan por los ataques que encaja. Por contra, la criatura sí sufre con cada golpe que recibe. ¡El chico incluso repele un tremendo kamehame de Cell con otro todavía más potente! Las células de Piccolo permiten a Cell regenerar su cuerpo de las horribles heridas que sufre. La seguridad de Son Gohan, sin embargo, le juega una mala pasadau. Tiene tan claro que va a vencer que no remata a Cell. Piensa hacerle sufrir tanto como pueda. Tras uno de sus golpes, Cell vomita a la A-18 y regresa a su forma semiperfecta. Viéndose acorralado, usa su última arma: explotar. Comienza a hincharse y en cuestión de un minuto estallará junto con la Tierra. La prepotencia de Son Gohan ha condenado el planeta. ¿Será éste realmente el fin?



A-18 Cell la vomita y pierde su forma perfecta.

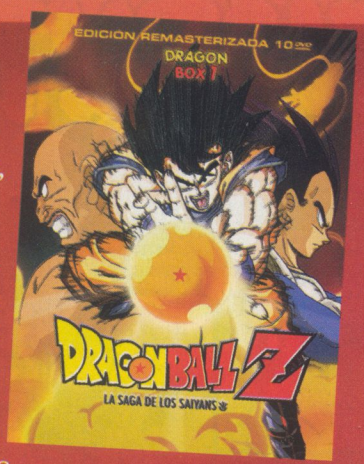
¿FINAL? Cell estallará y la Tierra desaparecerá.

DRAGON BOX. COFRE 1

Selecta Visión acaba de comenzar la recopilación de la serie en cofres por sagas. En este primer cofre se presenta la saga de los guerreros del espacio completa y el inicio del viaje hacia Namek.

Después de varios años, Goku acude a un encuentro con sus viejos amigos en casa del Duende Tortuga. Por desgracia, esa visita es el inicio de una pesadilla. Un tipo llamado Raditz aparece y dice ser hermano de Goku. ¡Pero es un saiyano, un guerrero del espacio! Raditz secuestra a Son Gohan y, para liberarlo, Goku se alía con su máximo rival, Piccolo. El desenlace de la batalla trae dos malas noticias: la muerte de Goku y el hecho de que los dos compañeros de Raditz se dirigen hacia la Tierra para conseguir las bolas de dragón. Falta un año para que eso suceda. De modo que pueda hacer frente a unos enemigos tan poderosos, Son Goku se entrena en el Más Allá. Por su parte, Piccolo se hace cargo de Son Gohan. La lucha que se avecina va a ser muy complicada. Enfrente estará Vegeta, ¡el príncipe de los saiyanos!

Dragon Ball Z, Dragon Box 1
Episodios 1 al 40
16 horas y 40 minutos
Audio: español 2.0, catalán 2.0, euskera 2.0, gallego 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha artística, Ficha técnica, Datos de producción, Ficha de personajes, La restauración, Opening de videojuegos, Karaoke opening y ending, Openings doblados y Avances
Fecha de lanzamiento: 22 de octubre de 2008
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 59,95 euros



CONCURSO

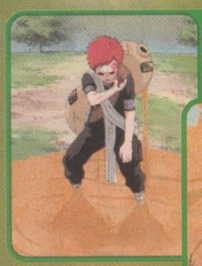
Tenemos 2 copias del primer cofre de la **Dragon Box** de **Bola de dragón Z**, cortesía de **Selecta Visión**, que sortearemos entre los acertantes de esta pregunta:

¿Quién se ocupa del entrenamiento de Son Gohan tras la muerte de Goku?

La triste historia de Gaara

NARUTO™

Cuando comienzan los exámenes de ascenso a grado medio, este chico pelirrojo resulta el más misterioso de los aspirantes. Con la invasión de la Villa Oculta de la Hoja, se descubre su desgraciada infancia.



ARENA *Gaara domina la arena.*

LETAL *Los ataques de la arena son extremadamente peligrosos.*

MADRE *La madre de Gaara murió en el parto.*

ATENTADO *Quieren matar a Gaara.*

Desde que el equipo 7 conoce a Gaara, ven en el "genin" de la villa de la Arena a un chaval frío y misterioso. Ya en ese momento se percatan de algo que se confirmará en los duelos preliminares: lo peligroso que es. ¡Deja a Rock Lee al borde de la muerte! El odio por las vidas ajenas está profundamente arraigado en Gaara, y es algo comprensible echando un vistazo a su infancia. Como su madre murió en el parto, él creció junto a su tío Yashamaru. Además, en su interior reside el espíritu de la Arena Shukaku. Por ello, la arena lo protege en todo momento. Gaara no puede ser herido, ya que la arena le rodea de inmediato y detiene cualquier ataque.

Ese poder hizo que los demás niños huyeran de él, porque lo consideraban un monstruo. Como Gaara no controlaba su inmensa fuerza, su padre, el Kazekage, decidió acabar con él para que no supusiera un peligro para la villa. Desde los seis años, Gaara ha sufrido muchos intentos de asesinato, pero la arena los ha reprimido. El mismo Yashamaru, que

EQUIPO

Temari y Kankuro son los ninjas que acompañan a Gaara. Juntos forman un equipo muy fuerte, en el que Gaara es el más poderoso. Mientras que Temari usa su gran abanico para luchar, Kankuro se sirve de un títere, Karasu. Los tres chicos son hermanos.

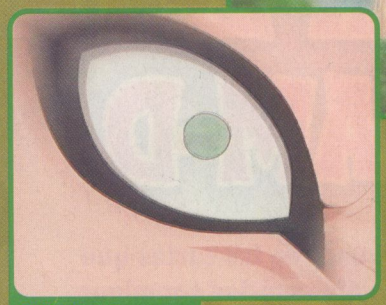
© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

DOLOR *Gaara comprende que está solo en el mundo.*

TRISTEZA *Yashamaru le ha traicionado.*

SHUKAKU *El demonio de una cola en toda su dimensión.*

ODIO *Ambos tienen en común que están llenos de odio.*

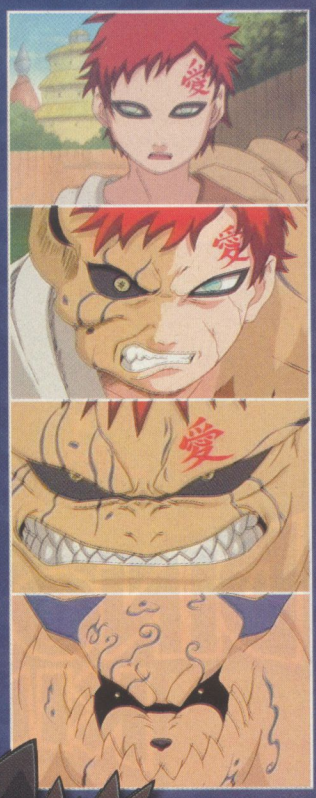


OJERAS *Si Gaara se duerme, el demonio le controlará.*

SEMEJANZA *Naruto y Gaara han tenido una infancia similar.*

TRANSFORMACIÓN

La transformación de Gaara de humano a demonio.



siempre había estado a su lado, fue uno de los enviados a matarle. Y es que en realidad le odiaba, pues consideraba al niño culpable de la muerte de su amada hermana. Entonces Gaara se dio cuenta de que nadie le quería. Eso le empujó a creer que la única razón de su existencia era matar a los demás. Amarse a sí mismo y luchar por sí mismo.

Durante su pelea con Sasuke en los combates finales del examen de ascenso a "chunin", Gaara comienza a transformarse para obtener el poder del Shukaku y vencerle. Pero entonces se produce el asalto a la villa de la Hoja y Kankuro y Temari se lo llevan de la villa. Sasuke sale tras ellos, y después Naruto, Sakura y Shikamaru. Al final le dan alcance en el bosque. Paulatinamente, Gaara se transforma en un monstruo e incluso cede su cuerpo al control del Shukaku. Durante la lucha, Naruto y Gaara ven que han tenido vidas paralelas debido a los demonios que habitan en ellos. Naruto no piensa perder lo que le ha costado tanto conseguir, seres queridos, así que lucha con todas sus fuerzas. ¡Y es capaz de vencer al propio Shukaku de un solo puñetazo! Tras despertar, Gaara se retira. Gracias a Naruto ha comprendido el valor de la vida. Para él, ahora comienza una nueva etapa.

DINOSAUR KING SE COMPLETA EL TEAM-D

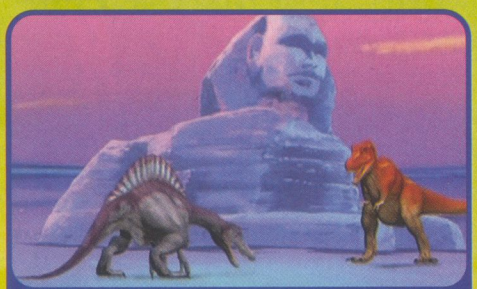
Después de conocer las malvadas intenciones de la Gang Alpha, Rex y Zoe salen en busca de las cartas que les permitan hacer aparecer a sus dinosaurios. Chomp no podrá vencer solo a nuevos dinosaurios enemigos, ¡hay que apoyarle!

Aparecen dos nuevas cartas

Mediante el "dinoholder" creado por el profesor Taylor, Max, Rex y Zoe oyen las voces de multitud de dinosaurios que les piden ayuda. De vuelta al laboratorio, la doctora Drake avisa al padre de Max de que tiene una llamada del profesor Owen. El padre de Rex ha hecho un hallazgo importante en Alberta (Canadá). Además de fósiles, ha encontrado dos cartas en el yacimiento. Una tiene el símbolo del viento y un carnotaurio: la otra, el símbolo de la hierba y un parasaurolophus. ¡Encajan con las piedras de los "dinoholders" de Rex y Zoe! Les anuncia que enviará ambas cartas al laboratorio al día siguiente.

PROFESOR OWEN *Ha hallado cartas de dinosaurios.*

Un dinosaurio entre pirámides



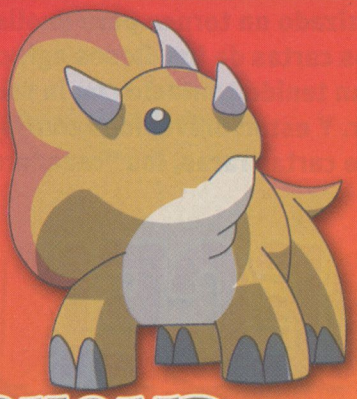
LUCHA *Dinosaurios entre esfinges egipcias.*

En el desierto egipcio aparece una nueva carta. Las tormentas de arena la hacen volar hasta la ciudad, donde el Spinosaurio que lleva ilustrado logra salir. Y claro, causa el pánico general. La Gang Alpha envía a Ursula, Zander y Ed a por la carta y el dinosaurio. Terry, su Tiranosaurio Rex, se enfrenta a él. En plena lucha, Max y Chomp llegan a Egipto gracias a una máquina de teletransporte ideada por la hermana de Zoe. Aun así, la Gang Alpha consigue la carta. Max intenta detenerles, pero Chomp recibe una paliza. Entonces llegan Rex y Zoe en su ayuda. ¡Ya tienen sus cartas y pueden luchar!

ÉXITO DEL VIDEOJUEGO

El mes pasado salió a la venta el juego de *Dinosaur King* para Nintendo DS. Variando ligeramente el argumento, el videojuego presenta al Team-D buscando dinosaurios por el mundo antes de que los encuentren los malvados miembros de la Gang Alpha. La diversión está asegurada con la búsqueda de fósiles y cartas, así como con los espectaculares combates entre dinosaurios. Si tienes la portátil de Nintendo, ¡no te lo puedes perder!

LOS DINOSAURIOS DEL TEAM-D

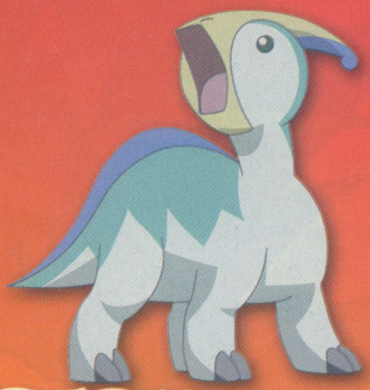


CHOMP

Travieso y curioso, este triceratops es el dinocompañero de Max. Juguetón como él solo, siempre anda de un lado a otro observándolo todo. Le encanta corretear y retozar en el jardín junto con Max. En su vertiente adulta, Chomp es un gran guerrero. Su enorme cuerpo es resistente y sus afilados cuernos suponen un valioso estilete. Vencerle resulta de lo más complicado. Su piedra es la del rayo.

ACE

Igual de inquieto que Chomp, el dinocompañero de Rex parece permanentemente enfadado. Este carnotaurio va a la suya y es bastante desconfiado. Incluso le cuesta seguir las órdenes de Rex, que más de una vez pierde los nervios por culpa de Ace. En su forma adulta demuestra sobradamente que se puede contar con él para la batalla contra la Gang Alpha. Su piedra es la del viento.



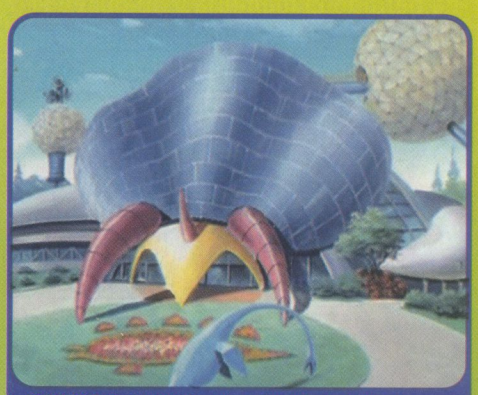
PARIS

Este Parasaurolophus no tiene nada que ver con los otros dos. El dinocompañero de Zoe es más tranquilo y no suele actuar por su cuenta. Al contrario, sigue a todas horas a Zoe y cumple todo aquello que la chica le ordena. Su docilidad también se refleja en su habilidad adulta. En una lucha, Paris puede devolver la fuerza gastada a Chomp y Ace. ¡Eso sí que es ayuda! Su piedra es la de la hierba.

TECNOLOGÍA PUNTA PARA LA PALEONTOLOGÍA

El D-lab

Es el laboratorio dirigido por el profesor Taylor, cuenta con varios trabajadores entre los que destacan Reece Drake, hermana mayor de Zoe. Se trata de un centro dotado con la más novedosa tecnología. Reece es la encargada y a veces parece la jefa, teniendo en cuenta la poca seriedad del padre de Max. Aunque los tres chicos no deberían entrar en el laboratorio, se pasean por sus instalaciones como les viene en gana.



CENTRO *En él trabajan el profesor Taylor y Reece.*

El "dinoholder"

BÁSICO *El dinoholder es de gran ayuda.*

Tomando como base las piedras que encuentran los chicos, el profesor Taylor y la doctora Drake idean este complejo mecanismo. Ya que es complicado de explicar su funcionamiento, basta con decir que tiene multitud de funciones. ¡Tantas que el extenso manual de instrucciones no para de aumentar sus páginas! El "dinoholder" se convierte en un aparato imprescindible para el Team-D. Tan pronto marca el paradero de nuevas cartas como permite traducir en palabras los berridos de los saurios. Además, sirve para activar las respectivas cartas y hacer salir a Chomp, Ace y Paris, ya sea en su forma de cría o de adulta, y usar sus habilidades especiales.

La máquina de teletransporte

Una creación de la doctora Drake, que ha supervisado personalmente su fabricación. A pesar de que ella misma realizó los cálculos, planos e indicaciones, no las tenía todas consigo a la hora de utilizarla por primera vez. Por suerte, la máquina funcionó y desde entonces se convierte en el vehículo habitual del Team-D para viajar por el mundo en busca de cartas. Sólo pueden usar la máquina quienes tienen cartas de dinosaurios.

VIAJAR *La máquina les lleva a cualquier sitio.*

Seto Kaiba ha organizado un torneo para duelistas con el fin de obtener las cartas de los dioses egipcios. Tanto él como Yugi han tenido contacto con la misteriosa Ishizu Ishtar. Y están prevenidos contra los ladrones de cartas raras, los "cazadores".

APARECEN LOS CAZADORES

Cuenta atrás para el torneo

DUELISTAS Los chicos ven duelistas por todas partes.

Tal y como le había advertido Ishizu, Yugi recibe una invitación para el nuevo torneo. Pronto la ciudad se llena de viejos conocidos del reino de duelistas. Por supuesto, Mai Valentine también. De pronto, Seto aparece en una gran pantalla para anunciar oficialmente la celebración de esa competición. Aparte, da a conocer dos reglas especiales. La primera es que los duelistas deberán utilizar el duelodisk fabricado por la Kaiba Corp.; en caso de negarse, no podrán participar. Luego, la segunda dice que el vencedor del duelo se quedará la carta más valiosa del rival al que haya derrotado. Ya que todos aceptan esas normas, comienza la cuenta atrás para el campeonato. Faltan siete días. El tiempo que va a tener que lidiar Yugi contra los cazadores de cartas.

Un registro peligroso

Yugi habla con sus amigos para explicarles lo que sucede. Aunque Joey no ha sido invitado al torneo, promete ayudarle. Así que los cuatro chicos acuden al centro habilitado para registrarse. Mientras que Yugi no tiene problemas en apuntarse, Joey está a punto de no poder. Su nivel como duelista es demasiado bajo; sin embargo, posee el Dragón Negro de Ojos Rojos. Una carta poderosa que a buen seguro interesará al poseedor del Cetro Milenario. ¡El encargado del registro es un infiltrado! Por esa razón permite a Joey apuntarse y manda a los cazadores a salir tras él para arrebatarle su dragón. Sin quererlo, Joey se ve inmerso en una batalla que no buscaba. Pero no es el único. Yugi también. A siete días del torneo, los chicos deben enfrentarse a los cazadores.

REGISTRO El paso previo para participar en el torneo.

UN ESPÍRITU LLAMADO YAMI

Ishizu se muestra como sacerdotisa del faraón, cuyo espíritu habita en el Puzzle Milenario. Ella es quien le recuerda su nombre: Yami. Así pues, se hace un poco de luz sobre el origen del otro Yugi. Además, también por boca de Ishizu se descubren más cosas. Cinco milenios atrás, él salvó el mundo de unos malignos hechiceros. ¡Y ahora la historia se repite! Aunque ha perdido la memoria y no posee el poder de antaño, Yami piensa llegar hasta el final de esa nueva lucha. Por lo pronto, cuenta con el apoyo de Yugi.

Joey contra el Depredador

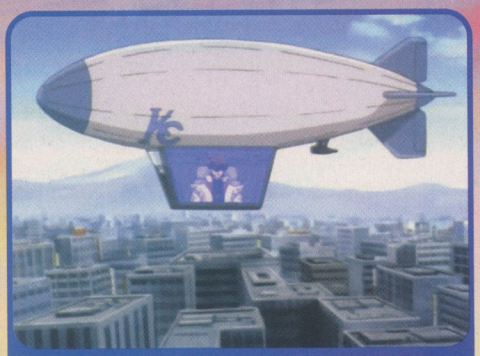
Mientras su hermana Serenity le espera en el hospital, Joey es interceptado por tres cazadores y tiene que enfrentarse a uno de ellos, apodado el Depredador.

DEPREDADOR *Un cazador que ataca a Joey.*

Joey está confiado y estrena su recién adquirido duelo-disk. El Guerrero Pantera y el Cocodrilo Espada de Joey eliminan a dos monstruos de su rival, que se dedica a usar Bella Caridad para poder sacar tres cartas de golpes. Lo hace en dos turnos, pero cuando Joey llama al Dragón Negro de Ojos Rojos, muestra su estrategia. Si dejaba que el chico rubio tomara la iniciativa, era únicamente para poder sacar todas las cartas que conforman Exodia. La clara ventaja de Joey se borra de un plumazo y cae derrotado. Los cazadores le pegan y le arrebatan la carta. Entre risas, se esfuman en la oscuridad de la noche. Los golpes que ha recibido provocan que Joey se desmaye allí mismo. A la mañana siguiente, Serenity está decepcionada y asustada. Incluso se niega a someterse a la operación. Su madre, desesperada, contacta con los amigos de su hijo para saber dónde está. Yugi, Téa y Tristán lo buscan por todas partes. Finalmente Tristán da con él y lo lleva al hospital. Tan pronto como le pide perdón a su hermana y le explica lo sucedido, Serenity se tranquiliza. ¡La operación es todo un éxito! En cuanto pasen unos días, ya no tendrá que preocuparse más por su vista. Aunque quizás sí de Tristán, que está muy interesado en ella y hace lo que sea para agradarla.

Da inicio el torneo

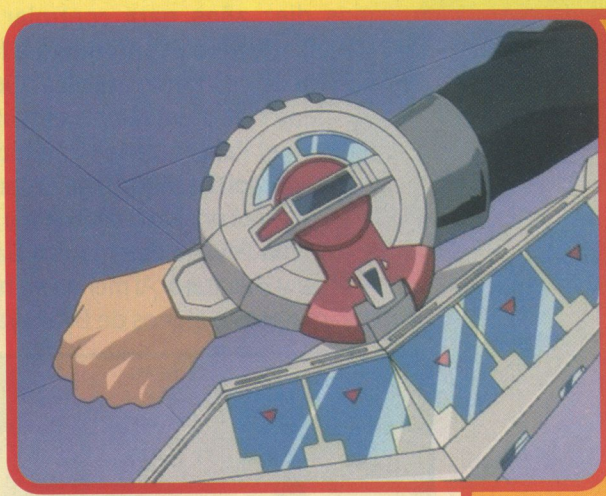
Finalmente, llega el día en que comienza la competición de duelos organizada por la Kaiba Corp., llamada La batalla final. Yugi se reencuentra con "el Gusano", Rex Raptor y Mako Tsunami, entre otros. Entre los participantes también hay cazadores infiltrados. De pronto aparece un dirigible desde el que Seto se comunica con los duelistas. Los últimos ocho que queden llegarán a la fase final, que transcurrirá en un lugar secreto. Todos son libres de retarse en cualquier punto de la ciudad, y sólo tienen que cumplir con la regla de entregar su mejor carta en caso de perder. Para llegar hasta la sede de la fase final, los ocho clasificados deberán valerse de los localizadores que cada uno tiene. Cuando hayan conseguido seis, podrán encontrarla. Así que necesitan cinco victorias. ¡Se abre la veda!



PREVIO *Seto anuncia el inicio de la competición.*

LOS CAZADORES

Siguiendo las órdenes del misterioso poseedor del Cetro Milenario, un grupo de hombres ocultos bajo mantos se encargan de buscar las cartas más poderosas por todo el mundo. Una vez dan con alguna, se enfrentan a sus poseedores con la intención de derrotarlos y así quitárselas. Como según ellos "el fin justifica los medios", no dudan en hacer trampas e incluso la violencia. Hasta la fecha, esos tipos han conseguido reunir cartas muy buenas y cartas raras que cualquier otro duelista querría. Sin embargo, aún no tienen suficiente. Su líder los ha enviado a la batalla final ideada por Seto Kaiba. ¿Podría ser su objetivo la carta de los dioses egipcios que posee, Obelisk el Torturador? Por ahora, son Yugi y Joey quienes van a tener problemas.



EL DUELO-DISK

La Kaiba Corp. es una empresa conocida por desarrollar mejoras para el juego del duelo de monstruos. Su nueva invención es este disco de duelo, una versión mejorada del que usó Seto en el reino de los duelistas. Se trata de un artefacto que se pone en el brazo y sirve para colocar las cartas. Eso facilita los duelos y permite mayor movilidad, dado que los duelistas ya no tienen que ponerse frente a una pesada máquina que lea el contenido de las cartas. A partir de satélites, los monstruos de las cartas que se colocan en el duelo-disk cobran vida mediante hologramas. El resultado es más espectacular que en los duelos con el sistema tradicional. Como es de esperar, el duelo-disk tiene un gran éxito de inmediato y se convierte en la forma usual de jugar.

EL PLAN DE YORUICHI

Jonu Media acaba de lanzar el tercer cofre de la serie, en el que asistimos al desenlace de la saga de la Sociedad de Almas. Los primeros episodios de este cofre muestran el durísimo entrenamiento al que Yoruichi somete a Ichigo y el peligroso encuentro de Ishida y Orihime con el capitán Kurotsuchi, el más sanguinario del Seireitei.

cuatro Buzz

Yoruichi se pone severa

Ichigo está sorprendido por el hecho de que Yoruichi hubiese sido capitana de división en el Seireitei. ¡Y líder del escuadrón de castigo! Aunque al principio le echa en cara que no le haya dejado luchar y que no se haya llevado a Rukia en vez de a él, pronto entra en razón. Entonces Yoruichi le explica que puede multiplicar su poder increíblemente si logra liberar su "zanpakuto" mediante el "bankai". O sea, liberar su poder al completo. Se necesitan unos diez años para controlar el "bankai", pero él aprenderá a hacerlo de una forma drástica. ¡Sólo tiene tres días! Mientras tanto, en el Palacio de la Penitencia, el capitán Ukitake ha ordenado el encierro de Rukia y se ha llevado detenidos a Ganju y Hanataro. Al menos no han acabado muertos a manos de Byakuya.

MEJORAR Yoruichi va a entrenar a Ichigo.

Un encuentro desafortunado

PELIGRO El cruel Kurotsuchi da con Ishida y Orihime.

Mientras Ichigo entrena duro, Ishida y Orihime se han vestido con el uniforme de "shinigami" y pasan desapercibidos en el Seireitei. O eso creen. Cuando Aramaki, un miembro de la 11ª división, les descubre, varios hombres de la 12ª echan un cable a los dos chicos. Por suerte, Ishida se da cuenta de que algo falla y avisa a Orihime, que usa su escudo de protección. Los "shinigami" de la 12ª explotan y mueren, pero al menos salva a Aramaki. Detrás de esta trampa se encuentra el capitán Kurotsuchi, que también es el director del Instituto de investigación de la Sociedad de Almas. Este despiadado personaje no está interesado en los "quincy", puesto que ya los investigó en el pasado. En cambio, le llama la atención Orihime. Así que Ishida ordena a Aramaki que se la lleve de allí. Él se quedará a luchar.

***Bleach*, cofre 3**

Episodios
42 al 63
550 minutos
Audio: español 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha de doblaje, Otros títulos
Regalos: póster, postales y alfombrilla
Fecha de lanzamiento: 24 de septiembre de 2008
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 59,95 euros

CONCURSO

Tenemos 1 copia del tercer cofre de **Bleach**, cortesía de **Jonu Media**, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama la liberación completa de una "zanpakuto"?

¿HÉROES O VILLANOS?

¿POR QUÉ ELEGIR SI PUEDES SER AMBOS?

Entrada Infantil GRATIS*

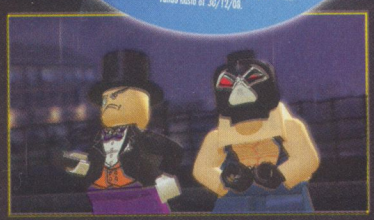
*Encuéntrala en el interior del videojuego. Entrada infantil gratis de 5 a 10 años comprando una de adulto en las taquillas de Parque Warner. Válida hasta el 30/12/08.

LEGO BATMAN EL VIDEOJUEGO

WWW.LEGOBATMANELVIDEOJUEGO.ES

YA DISPONIBLE

Domina exclusivos accesorios, movimientos, artilugios y armas de superhéroes.



Explora tu lado oscuro y hazte con los poderes de tus villanos favoritos.

7+ www.pegi.info

Games for Windows · XBOX 360 · PLAYSTATION 3 · PSP · PlayStation 2 · NINTENDO DS · Wii · TT games · DC · WB

LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. All Rights Reserved. BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s08)

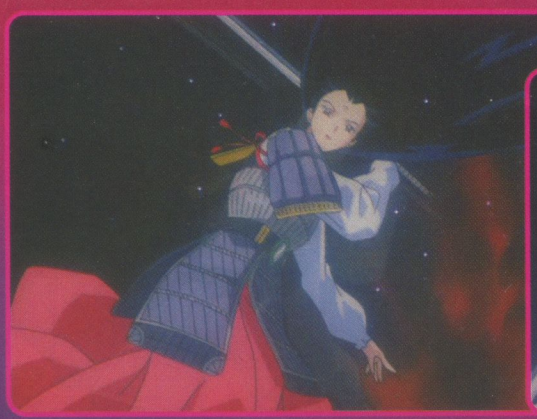
KIRARA

¿GATITA FALDERA O DEMONIO PELIGROSO?

Kirara es un miembro muy valioso del grupo de Inuyasha, pero poco se sabe sobre ella. Hagamos un repaso para conocerla mejor.

Kirara y Midoriko

Nadie sabe cuántos años tiene Kirara, pero lo que sí es seguro es que es bastante mayor que Inuyasha. Ella ya existía cuando se creó la Esfera de los Cuatro Espíritus. En aquel entonces era la compañera de la legendaria sacerdotisa Midoriko. A su lado, Kirara luchó contra los demonios hasta que Midoriko creó la joya al encerrar a los demonios en su corazón. El inicio de una época de paz hizo que la gata demonio desapareciese durante un tiempo.



MIDORIKO Kirara fue la compañera de la poderosa sacerdotisa.

Kirara y el grupo

Muchísimo tiempo más tarde, Kirara apareció en el pueblo de Sango, aunque no se sabe bien por qué. Tal vez buscara la esfera (y con ella a Midoriko) por lealtad hacia su ama y acabó en el pueblo de los cazadores de demonios. Pronto se hizo compañera del abuelo de Sango y, al morir éste, la propia Sango se ocupó de ella. Enseguida se hicieron muy amigas. Desde que Sango empezó a realizar tareas de exterminio, Kirara la acompaña como apoyo. Es su modo de agradecer los cuidados y cariños. Además, una vez que Naraku se lleva a Kohaku, procura estar siempre cerca de su ama y animarla cuando se entristece. ¡Llega a ser muy melosa!

Mientras que Kirara muestra su cara más tierna con Sango y Kagome, para Inuyasha supone una importante compañera de entrenamiento. Sin ella, no hubiera podido dominar nunca el Viento Cortante y otras técnicas con su Colmillo de Hierro. Los dos también se llevan bien. De lo contrario, Kirara jamás dejaría que Inuyasha usara su cuerpo como almohada cuando está exhausto.

VIENTO CORTANTE *Con la ayuda de Kirara, Inuyasha aprende a dominar esta técnica.*

Una excelente compañera

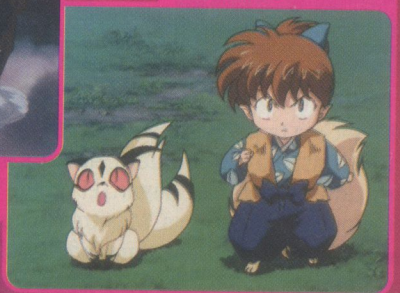
Probablemente Kirara sea el miembro más polifacético del grupo. No sólo lucha de una forma excepcional, sino que además es un blandito cojín para acurrucarse. Además gracias a sus habilidades como demonio puede volar. Así que Sango, Miroku, Shippo y Kagome la suelen utilizar como caballo de montar. A Kirara no le importa, ya que para ella no representan un peso demasiado importante.

PRÁCTICO *Se cabalga perfectamente a lomos de Kirara.*

Su elemento es el fuego, por eso se pueden ver pequeñas llamas en sus patas, cuando vuela. Es de gran ayuda para Inuyasha en los entrenamientos y para Kagome cuando quiere ir al pozo para regresar a su tiempo. Kirara siempre está dispuesta a ayudar y proteger a sus amigos.

AGUANTE *Si es necesario, Kirara lleva a varias personas.*

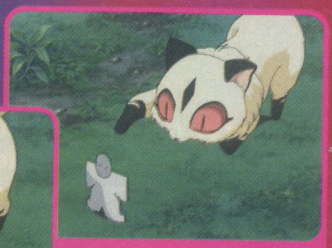
MONOS *¿Verdad que son encantadores?*



Adorable y peligrosa

FUEGO *Kirara escupe fuego.*

Kirara tiene las armas "naturales" de un felino salvaje: garras afiladas y punzantes colmillos. Además, como vuela, es capaz de atacar a sus adversarios desde el aire. Gracias a esto, ella sola es realmente fuerte. Pero junto a Sango u otro miembro del grupo, todavía es mucho más poderosa. Kirara normalmente tiene el aspecto de una dulce e inofensiva gatita. Esta apariencia le da ventaja, ya que pasa por una adorable gatita faldera. Sin embargo, cuando adopta la apariencia de un enorme demonio, deja de ser una monada para convertirse en una rival muy, pero que muy peligrosa.



DULCE *Es juguetona como una gata.*

PELIGROSA *Como demonio, es mejor no hacerla enfadar.*

KIRARA *¿A quién no le gustaría acurrucarse junto a ella?*

Los nuevos Pokémon de nuestros protagonistas

©2008 Pokémon. ©1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo.

Lo mejor de cada nueva temporada son los nuevos Pokémon que aparecen. Esperamos con impaciencia saber cuáles serán los que capturen Ash y sus compañeros, y cuáles dejarán libres. Aquí te presentamos los Pokémon de Sinnoh que acompañan a Ash, Brock y Maya al principio de sus aventuras en *Pokémon Diamond & Pearl*.

Los Pokémon de Ash

AIPOM
Tipo: normal
Altura: 0,8 m
Peso: 11,5 kg
Evoluciones:
Aipom – Ambipom

PIKACHU
Tipo: eléctrico
Altura: 0,4 m
Peso: 6,0 kg
Evoluciones:
Pichu – Pikachu – Raichu

STARLY
Tipo: normal / volador
Altura: 0,3 m
Peso: 2,0 kg
Evoluciones:
Starly – Staravia – Staraptor

TURTWIG
Tipo: planta
Altura: 0,4 m
Peso: 10,2 kg
Evoluciones:
Turtwig – Grotle – Torterra

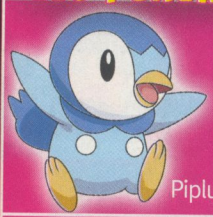
Los Pokémon de Brock

BONSLY
Tipo: roca
Altura: 0,5 m
Peso: 15,0 kg
Evoluciones:
Bonsly – Sudowoodo

CROAGUNK
Tipo: veneno / lucha
Altura: 0,7 m
Peso: 23,0 kg
Evoluciones:
Groagunk – Toxicroak

HAPPINY
Tipo: normal
Altura: 0,6 m
Peso: 24,4 kg
Evoluciones:
Happiny – Chansey – Blissey

Los Pokémon de Maya



PIPLUP
Tipo: agua
Altura: 0,4 m
Peso: 5,2 kg
Evoluciones:
Piplup – Prinplup – Empoleon

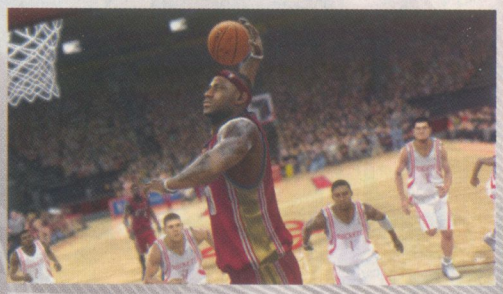
BUNEARY
Tipo: normal
Altura: 0,4 m
Peso: 5,5 kg
Evoluciones:
Buneary – Lopunny

PACHIRISU
Tipo: eléctrico
Altura: 0,4 m
Peso: 3,9 kg
Evoluciones:
Pachirisu

Pokémon en la tele

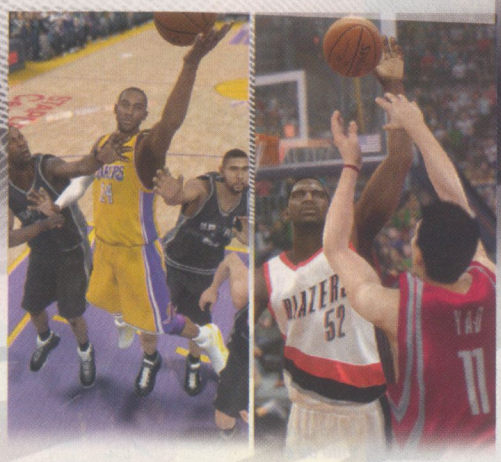
La décima temporada, *Diamond & Pearl*, se está reponiendo en Jetix a la espera de una nueva tanda de episodios que todavía tardará unos meses en llegar. El canal también reemite algunas temporadas anteriores. Mientras tanto, Telecinco se está acercando al final de la novena temporada y, si no hay problemas, debería estrenar a continuación *Diamond & Pearl*.

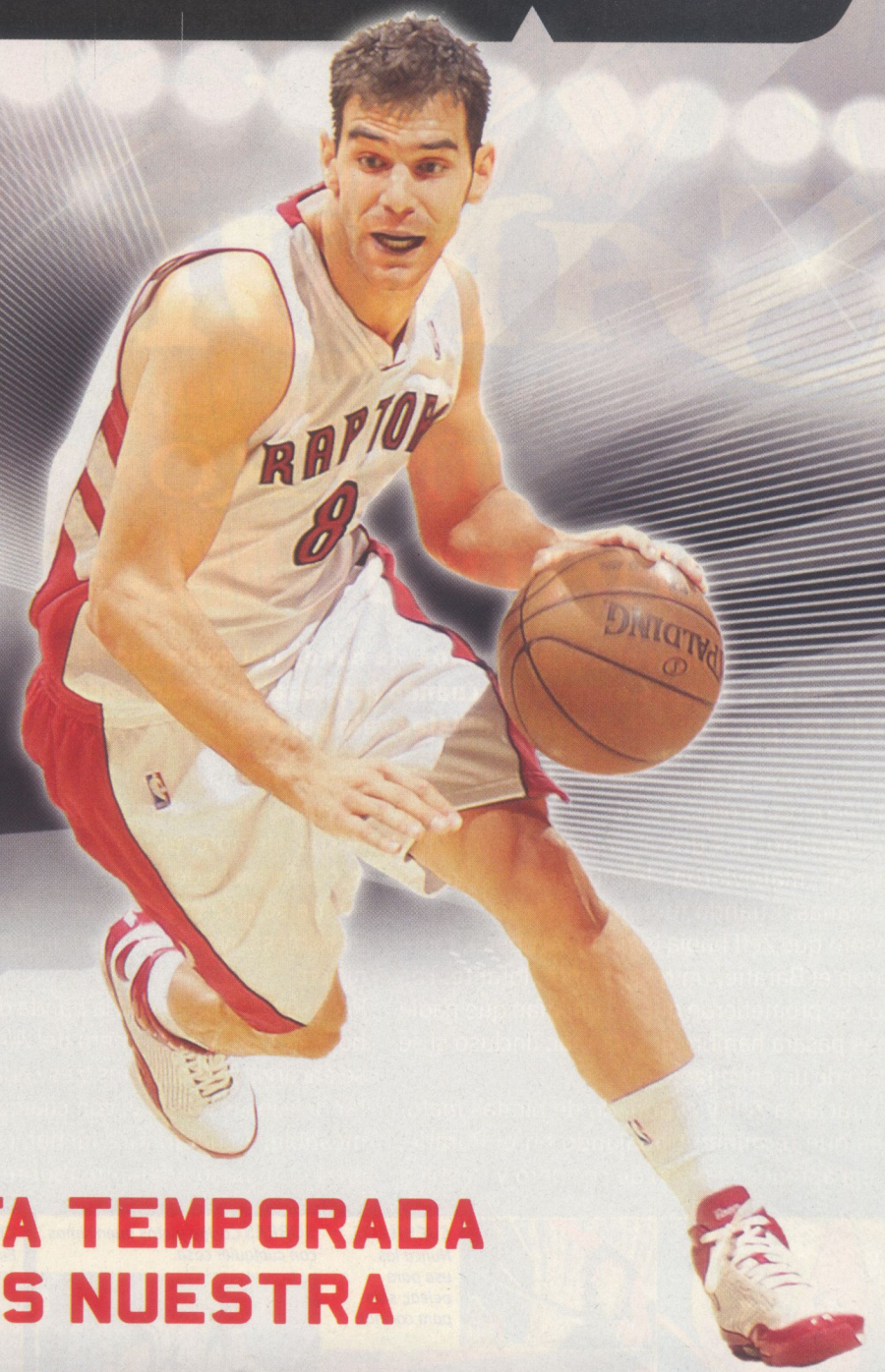
2K SPORTS NBA 2K9



MÁS NOVEDADES

- Actualizaciones automáticas de las plantillas (24/7) a través de Xbox Live®/PSN
- Modo multijugador online de hasta 5 contra 5.
- Gráficos HD mejorados aún más reales





ESTA TEMPORADA ES NUESTRA

NBA.COM JOSE CALDERON

3+ www.pegi.info

PLAYSTATION 3 PlayStation 2 XBOX 360 LIVE

2K SPORTS

© 2008 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K Sports, el logotipo de 2K Sports y el software de Take-Two Interactive son marcas comerciales o marcas registradas de Take-Two Interactive Software. Todas las demás marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. Los distintivos de la NBA y de cada equipo de la NBA que se usan en este producto son marcas comerciales, diseños registrados o propiedades intelectuales de NBA Properties, Inc. y de los equipos de la NBA correspondientes y no se pueden usar, en su totalidad o en parte, sin permiso por escrito de NBA Properties, Inc. © 2008 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. "PS" y "PLAYSTATION" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logos de Xbox son marcas registradas del grupo de compañías de Microsoft, y se usan bajo licencia de Microsoft. Todos los derechos reservados.

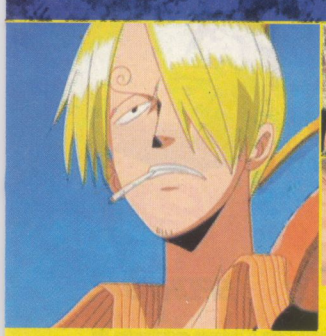
SANJI
EL COCINERO LUCHADOR

Sanji sabe preparar platos exquisitos –la banda del sombrero de paja lo sabe muy bien– y además es muy útil cuando hay batallas complicadas, es decir, cada dos por tres. ¡El elegante rubiales vale por dos!

Sanji le debe su formación a Zeff "Pies Rojos", un reconocido pirata que le salvó la vida cuando era niño. Los dos acabaron en un islote, donde malvivieron hambrientos durante semanas. Cuando fueron rescatados, con el tesoro que Zeff había logrado recuperar, montaron el Baratie, un restaurante flotante. Los dos se prometieron que no dejarían que nadie más pasara hambre en alta mar. ¡Incluso si se trata de un enemigo!

Gracias a Zeff y el puñado de piratas matones que terminan trabajando en el Baratie, Sanji aprende el oficio de cocinero y también el arte de la lucha. Eso sí, con los pies, porque las manos las usa sólo para cocinar. Su sueño desde siempre es encontrar el Gran Azul, la confluencia de los cuatro grandes mares, donde se dice que habitan criaturas marinas increíbles... ¡y deliciosas en un plato con guarnición!

Por eso Sanji parte con la banda de Luffy rumbo a su sueño. El cocinero del *Alma de Merry* se encarga de los víveres y es capaz de preparar deliciosas comidas con cualquier cosa comestible. Y cuanto toca luchar, es el primero en dar un paso adelante. ¡Sobre todo si hay



CHULO *Sanji se considera un playboy y actúa como tal.*

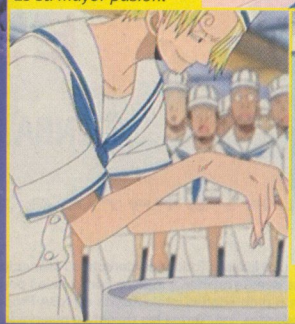
CUCHILLOS *Nunca los usa para pelear, sólo para cocinar.*

LUCHADOR *Con las piernas, resulta invencible.*

SOBRAS *Cocina platos buenísimos con cualquier cosa.*

PATADAS *Las manos para cocinar, los pies para luchar.*

COCINAR *Es su mayor pasión.*



ZEFF "PIES ROJOS" *Sanji lo ha aprendido todo de él.*

MALENTENDIDO *Confunden a Sanji y Luffy con grandes chefs.*

SANJI Y BROCK

¿Te has dado cuenta de que Sanji (*One Piece*) y Brock (*Pokémon*) tienen varias cosas en común? Ambos cocinan muy bien y se enamoran de cuantas chicas guapas se cruzan. En esos momentos, los dos son incapaces de pensar con sentido común.

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

DETECTIVE CONAN

Los irresponsables padres de Shinichi

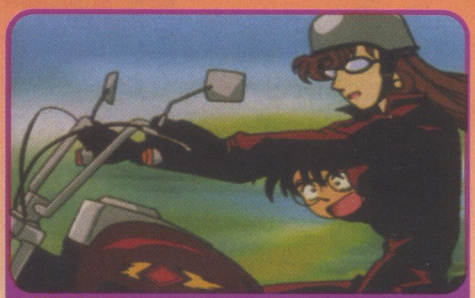
Como bien sabes, Conan vive en casa de los Mouri. Resulta que los padres de Shinichi viven largas temporadas en Estados Unidos. Entre eso y el peligro que suponen los Hombres de Negro, era mejor alejarse de ellos. Eso sí, ambos saben que Conan es su hijo rejuvenecido.

Yusaku, novelista de misterio

Podría decirse que el interés de Shinichi por la criminología tiene que ver con la profesión de su padre. Yusaku Kudo es un afamado escritor de novela negra, tal vez el más popular de Japón. De hecho, es el creador de uno de los personajes más inquietantes de la novela de misterio japonesa: el Barón de la noche. En sus historias, Yusaku da muestra de su gran ingenio a la hora de crear escenas de crímenes, la psicología de los personajes y, por supuesto, la resolución de los misterios. Sin duda, su bibliografía ha servido para que Shinichi haya aprendido los mecanismos necesarios para convertirse en un estupendo detective. Yusaku se pasa la mayor parte del tiempo ideando nuevas tramas para sus historias, en parte para derrotar la perspicacia de su hijo.

BROMA *Sus padres se ríen de él.*

Yukiko, ex reina del escenario



MODERNA *Conan sufre con su madre.*

Durante su juventud, fue una actriz admirada que incluso llegó a actuar en Broadway. Hermosa y divertida, supo ganarse al público, a la crítica... y al escritor joven más prometedor del momento, Yusaku Kudo. Por amor se retiró de los escenarios, dejando tras de sí un aura casi mística que todavía hoy provoca que se hable de ella con admiración. Yukiko es una madre que siempre ha dejado libertad a Shinichi, aunque luego no le perdonaba ni una en caso de que hiciera alguna trastada. Pese a ser cariñosa y protectora, o tal vez como consecuencia de ello, Shinichi la considera un terremoto. Por cierto, fue amiga íntima de la fallecida actriz Sharon Vineyard, ¡la madre de Vermouth!

El mes de Detective Conan

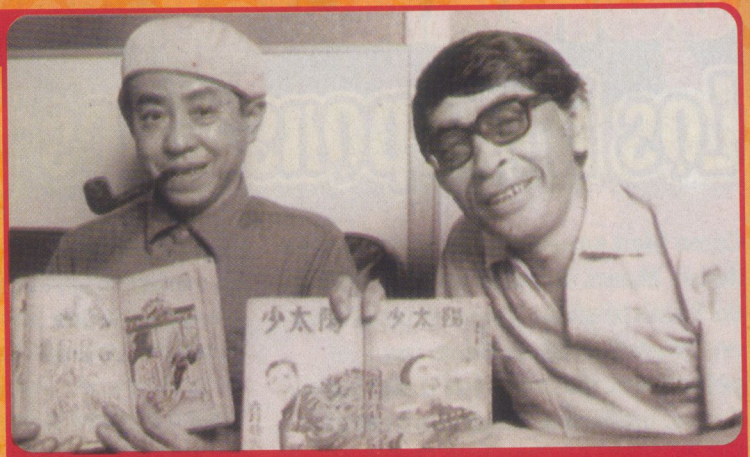
Entre finales de octubre y finales de noviembre, Conan Edogawa se va a convertir en el personaje de mayor presencia en el mercado. A la aparición de nuevos tomos de *Detective Conan* y *Detective Conan Especial*, se une el cuarto volumen de *Magic Kaito*, la obra protagonizada por el ladrón fantasma Kaito Kid. También lanzará en breve *Aprende inglés con Detective Conan*. Genko Books, por su parte, publica las dos novelas basadas en la obra: *La leyenda del tesoro de Koshu* y *Sinfonía del crimen perfecto*. Y, por fin, llega el alucinante videojuego para Wii *Detective Conan: La investigación de Mirápolis*. ¡Casi nada!

AUTORES IMPRESCINDIBLES (II): FUJIO-FUJIKO

Comenzamos una serie de reportajes en los que vamos a presentarte a algunos de los autores japoneses que todo otaku debería conocer. Empezamos por una pareja de dibujantes sin los cuales las series de animación japonesa para los más pequeños de la casa no serían igual. Fujio-Fujiko creó un estilo que ha triunfado en Japón durante más de 40 años y que ha creado escuela. En España los conocemos muy bien.

COMO PAREJA

Fujio-Fujiko es el nombre artístico de la pareja formada por Hiroshi Fujimoto (1933-1996) y Moto Abiko (1934). Ambos se conocieron en la escuela y mantuvieron una larga amistad, durante la cual vivieron 35 años como equipo. Eran dibujantes y guionistas a la vez. Después de algunos éxitos en los años 50 en el género de la ciencia ficción, recobraron la fama en 1964 con *Obake no Q-taro* ("Q-taro el fantasma"). En 1970, a partir de una idea de Fujimoto, Abiko y él, es decir, Fujio-Fujiko, comenzaron a publicar *Doraemon*, el gato robot azul que en pocos años comenzaría a convertirse en el icono japonés que todos conocemos hoy. El dúo se disolvería en 1987. Desde entonces, Fujimoto se ocuparía de desarrollar las aventuras de su gato cósmico.



FUJIO-FUJIKO *Fujimoto y Abiko muestran a cámara dos de sus obras.*

POR SEPARADO

Aparte de *Doraemon*, entre los 70 y comienzos de los 80, Fujimoto también ideó *Kiteretsu Daihyakka* (*Kiteretsu, el primo más listo de Nobita*) y la comedia fantástica *Esper Mami*. En los 90 reverdecería sus laureles con *Mojako*, las divertidas historias de un niño que se hace amigo de unos extraterrestres, y *Pokonyan* (*Mi amigo el mapache*), sobre una niña que vive con un mapache que puede hablar y hacer magia. Por su parte, Moto Abiko también cosechó varios éxitos. El más conocido es *Ninja Hattori-kun* (*Hattori el ninja*). Menos conocidos fuera de Japón son la monstruosamente divertida comedia *Kaibutsu-kun*, el autobiográfico *Manga-michi* acerca de su vida como dibujante o la deportiva *Pro Golfer Saru*. Hoy, a sus 75 años, sigue trabajando con las mismas ganas que cuando era joven.

DORAEMON

Llegado del siglo XXII, Doraemon es un gato robot que vive con la familia Nobi. Su objetivo es ayudar a Nobita para evitar que en el futuro los descendientes de la familia tengan una vida mísera y desgraciada. Sin embargo, Nobita es demasiado torpe y patético. Gigante le pega, Tsuneo le humilla y Shizuka, la chica que le gusta, siente pena por él. ¿Conseguirá Doraemon que Nobita se convierta en un hombre hecho y derecho? ¡Quizás sea capaz con sus increíbles inventos del futuro!

CREANDO ESCUELA

Tanto en su trabajo conjunto como en las obras que crearon por separado, Fujio-Fujiko se mostraron como renovadores del manga y anime infantil. Más allá de los escarceos de Abiko con obras más adultas, ambos crearon unas comedias que aún hoy son vigentes. *Doraemon* sigue siendo una de las series de animación más vistas en Japón, y cada año se produce una nueva película protagonizada por el gato robot azul. El ninja Hattori y el empollón Kiteretsu son personajes reconocibles por el público nipón. No en vano estuvieron en antena casi una década.

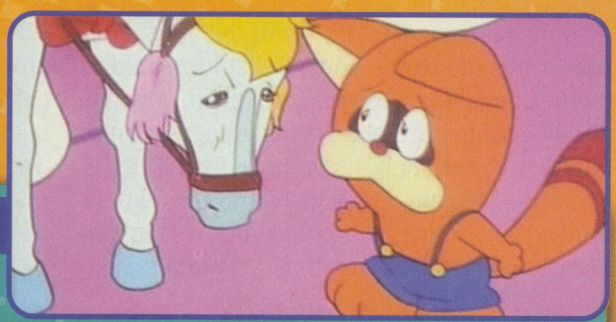
Por supuesto, su gran éxito entre los niños japoneses y la influencia que en ellos han tenido a lo largo de 35 años –desde que *Doraemon* diera el salto a la televisión en 1973- ha provocado que se hable de la escuela Fujio-Fujiko. Una forma de crear historias infantiles que pueden ser disfrutadas por toda la familia, y cuyos elementos básicos son el humor, la fantasía, el valor de la amistad, grandes dosis de imaginación y el castigo a las maldades. En España conocemos bien la herencia de los maestros. Tenemos el que tal vez sea el principal título que sigue su estela, *Ninja Boy Rantaro*. Y es que los niños –y algunos que no lo son tanto– le deben muchas horas de diversión a Fujio-Fujiko.

KITERETSU, EL PRIMO MÁS LISTO DE NOBITA

Eichi es un niño curioso al que le encanta aprender cosas nuevas. Todos le llaman Kiteretsu, que era el nombre de un famoso antepasado suyo que se dedicaba a inventar artefactos. Incluso escribió un libro detallando cómo crear cada máquina. Así que el pequeño Kiteretsu se dedica a construir los mismos cachivaches que un día montó su antepasado. Su mejor invento es Korosuke, un robot que siempre está con él. Sus amigos son la guapa Miyo, Kaoru –que es tan bestia que le llaman Gorila– y el presumido de Tongari. ¡Con las creaciones de Kiteretsu, nunca fue tan divertido aprender!

HATTORI, EL NINJA

Tras salir de su poblado para proseguir su entrenamiento, Hattori llega a la ciudad y se queda a vivir en casa de la familia Mitsuba. Allí ayuda a Kenichi, un niño de su edad, al que todo le sale mal. Las cosas se complican cuando aparecen su hermano pequeño, Shinzo, y su glotón perro ninja Shishimaru. Para colmo, el gran rival de Hattori, Kemumaki, se matricula en la clase de Kenichi. ¡Y se convierte en su rival por el amor de Yumeko! Hattori deberá evitar los trucos ninja que Kemumaki usa contra Kenichi. Claro que él tiene su propio punto débil: la chica ninja Tsubame, que está loca por él.



MI AMIGO EL MAPACHE

Entre 1998 y 2000, Telecinco emitió *Pokonyan* bajo el título *Mi amigo el mapache*. En esta divertida y mágica comedia infantil, la protagonista es una niña llamada Ami. Un día, durante una salida al campo con sus padres, se encuentra un mapache y se lo lleva a casa para cuidarlo. Lo que no sabe es que ese animalito peludo puede hablar y, además, posee poderes mágicos. Se llama Cucumiau (Pokonyan en el original) y cada vez que Ami necesita algo, él usa su magia para conseguírselo. Eso sí, debe mantener el secreto. ¿Podrá ocultárselo a su grupo de amigos, sobre todo después de que les encante conocer a Cucumiau?

THE PRINCE OF TENNIS

EL RAFA NADAL JAPONÉS

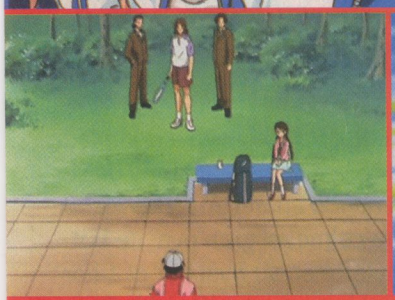
Si alucinas con las acrobacias y los golazos de Oliver Atom, Mark Lenders y compañía en *Campeones*, este mes te presentamos su equivalente en el mundo del tenis. Un nutrido grupo de chicos luchan por convertirse en los reyes de la pista valiéndose de su impresionante habilidad con la raqueta.

TEZUKA *El capitán del Seigaku.*

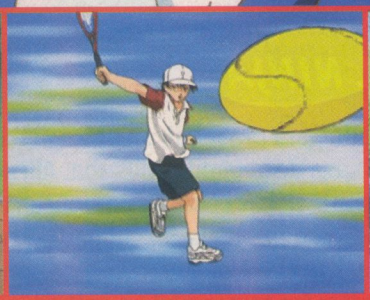
CONTRASTES *Inui se aplica y Eiji es un pasota.*

KAIDO *El tenista apodado "la víbora".*

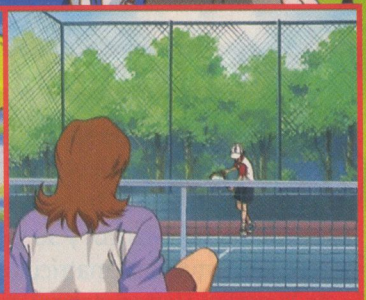
EFECTIVOS *Fuji y Oishi son valores seguros.*



DUELO *Ryoma reta a un tenista molesto.*



GOLPE MAESTRO *Deja a todos boquiabiertos.*



FINAL *Ryoma gana de auténtica paliza.*

PREPARADO *Ryoma está a la altura del Seigaku.*

Ryoma Echizen es un portento del tenis. Tras haber pasado varios años en Estados Unidos perfeccionando su técnica y, de paso, arrasando en cuantos torneos participaba, regresa a Japón al comenzar la secundaria. Estudia en el instituto Seishun, conocido como Seigaku. El motivo es que ese centro tiene uno de los mejores clubs de tenis del país. Las reticencias iniciales de sus compañeros mayores ante ese canijo chulo que siempre lleva la gorra puesta desaparecen en cuanto le ven jugar. ¡Se nota que le llaman "el príncipe del tenis"!

Así, pronto se convierte en uno de los titulares del temido Seigaku. Capitaneados por Tezuka, Oishi, Eiji, Momojiro, Fuji, Inui, Kaido y el propio Ryoma son los ocho jugadores que participan en el torneo regional con la vista puesta en su clasificación para los nacionales. Pese a ser un equipo potente, los chicos van a tener que esforzarse para derrotar a otros jugadores de gran nivel y alcanzar su objetivo.

Hay que tener en cuenta que Ryoma es hijo de Nanjiro Echizen, un tenista que en su juventud maravilló a sus compatriotas. Si no hubiera sido por una lamentable lesión, habría llegado lejos en el circuito internacional. Ahora, todo lo que él no pudo conseguir parece que va a lograrlo Ryoma.

El manga

Tras dos años de edición, Glénat ya ha puesto a la venta más de la mitad del manga de *The Prince of Tennis*. Concretamente 23 tomos de los 42 que conforman la obra de Takeshi Konomi. Por cierto, el autor estuvo diez años enfrascado en ella.

7+
www.pegi.info

TOMY®

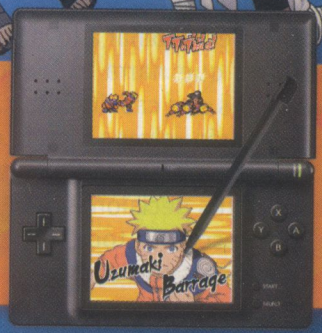
NARUTO
NINJA COUNCIL 2
European Version

EL ÚLTIMO EQUIPO

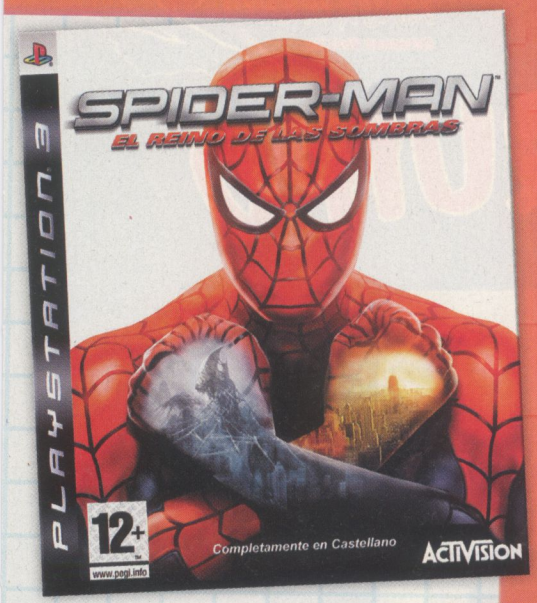
NINTENDO DS. Lite

TOUCH MIC

Naruto vuelve a Nintendo DS y esta vez ¡viene con refuerzos! Elige tres de tus ninjas favoritos para reunir al equipo definitivo con un solo toque en la pantalla táctil. Defiende tu aldea del ataque enemigo, lucha para abrirte camino a través de más de 40 misiones repletas de acción y consigue vencer a Orochimaru en el combate final.



NARUTO ©2002 MASASHI KISHIMOTO
GAME AND SOFTWARE ©2005 2008 TOMY



SPIDERMAN EL REINO DE LAS SOMBRAS

Una invasión de simbiontes está sembrando el caos en Nueva York... y sólo Spiderman puede detenerlos. Prepárate para librar los combates más espectaculares en *El reino de las sombras*, el nuevo título protagonizado por el Trepamuros.

El reino de las sombras es un nombre ideal para el juego, que nos sitúa en una Nueva York más tenebrosa que nunca. Y es que unos simbiontes extraterrestres han invadido la ciudad, y de ti depende pararles los pies. Por lo tanto, prepárate para una buena ensalada de bofetadas, bofetadas y más bofetadas contra estos enemigos.

Las peleas te llevarán por toda Nueva York, desde las calles hasta las azoteas. ¡Incluso tendrás que pelear sobre las mismísimas fachadas de los edificios! El juego también te permitirá usar casi cualquier elemento que encuentres a tu paso: podrás balancearte desde un poste para coger impulso contra tus rivales o arrojar objetos como proyectiles. Todo vale en los combates que deberás librar para salvar tu ciudad.

Superhéroes... ¡reuníos!

Pero Spidey no estará solo en esta batalla. Y es que el juego incluye también la presencia de algunos héroes Marvel que nos echarán una mano para alcanzar con éxito nuestro objetivo, como Luke Cage. Por desgracia, también se asomarán a tu pantalla unos cuantos villanos además de los siniestros simbiontes, como el Buitre o Veneno, sin ir más lejos... ¡todos empeñados en hacerte la vida imposible, claro! Así que tendrás que echar horas extras y recurrir a toda tu experencia como jugón (y a todas las habilidades de los superhéroes, claro) para salir vivo de ésta... ¡eso sí, la emoción y la diversión están garantizadas! ¿A qué esperas para echarle el guante y vivir esta nueva aventura de Spiderman?

SPIDERMAN EL REINO DE LAS SOMBRAS

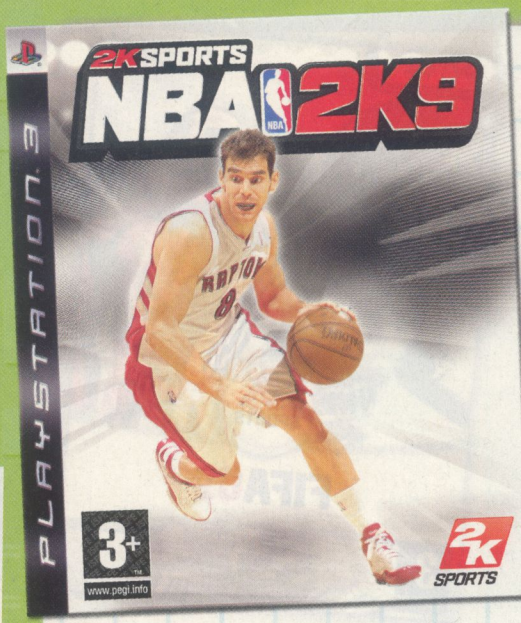
COMPAÑÍA:
Activision
GÉNERO: Acción
PLATAFORMA:
PS3, PS2, PSP, DS, Wii, XBox 360, PC
JUGADORES:
1
IDIOMA:
Español
DISPONIBLE:
Ya a la venta

TODAS LAS OPCIONES QUE QUIERAS

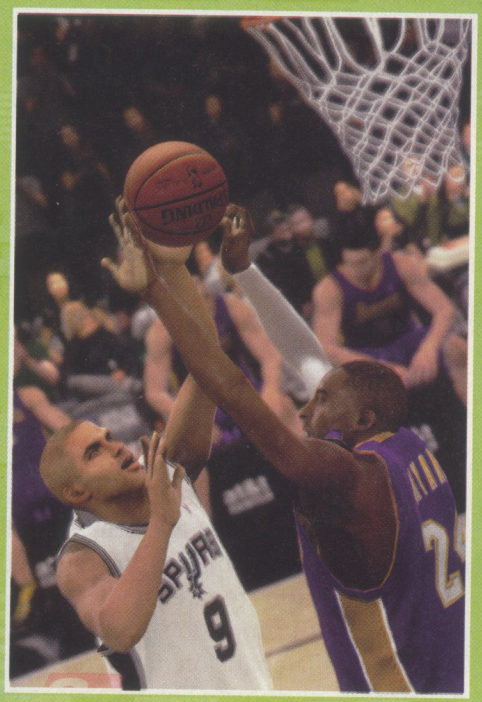
Una de las virtudes más llamativas de *El reino de las sombras* es la cantidad de variantes que ofrece al jugador, que podrá personalizar los personajes que maneje. Si a eso añadimos las numerosas elecciones que deberás tomar a lo largo de la historia que narra el juego, las variantes son casi infinitas... ¡así que podrás volver a jugarlo cuando lo termines, cambiando tus decisiones para descubrir todas las variantes posibles!

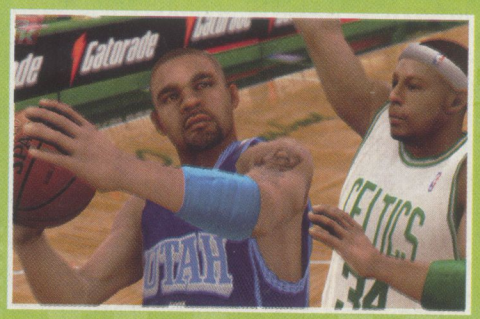
NBA 2K9

Como cada año, con el inicio de la temporada deportiva llegan los mejores simuladores deportivos para que imites a tus ídolos en tu consola. En este caso, hablamos del nuevo *NBA 2K9*, con el que podrás convertirte en toda una estrella del baloncesto... ¡y con José Manuel Calderón en la portada!



El nuevo *2K9* incluye bastantes novedades interesantes, tanto si eres un recién llegado a la franquicia como si ya eres un auténtico "jugón" del *2K9*. Lo más importante de todo, claro, es el salto gráfico con las consolas de nueva generación: las versiones del juego para PS3 y XBox 360 aprovechan al máximo la alta definición, y te permiten ver (y jugar) un partido de baloncesto como nunca hasta ahora.

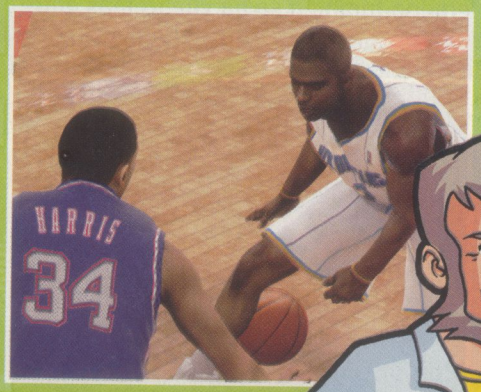




Además, como también se han añadido algunos gestos característicos de los jugadores más populares de la liga, será casi como si estuvieras viendo un partido de verdad. También se han introducido novedades en el sistema de juego, mejorando los dribblings y los tiros en suspensión, para que puedas hacer jugadas todavía más espectaculares y dejes con la boca abierta a tus oponentes.

La Asociación

Pero claro, además de jugar partidos, *NBA 2K9* también te permite administrar tu equipo a todos los niveles. Dentro del sistema de gestión llamado "La Asociación", podrás elegir las tácticas que usa tu equipo en el campo, mandar ojeadores en busca de jóvenes promesas a las que fichar, preparar entrenamientos específicos... ¡las opciones son casi interminables! Además, también podremos incentivar a los jugadores según cuáles sean sus ambiciones, para que lo den todo en la cancha. El juego también incluye un completo editor que te permitirá crear un nuevo jugador o modificar cualquiera de los que ya existen. ¿Crees que no hay quien te gane en una pista de baloncesto? ¿Te consideras capaz de llevar a tu equipo hasta lo más alto en la mejor liga del mundo? ¡Demuéstralo en *NBA 2K9*!



NBA 2K9

COMPAÑÍA:
2K Sports
GÉNERO:
Simulador deportivo
PLATAFORMA:
PS2, PS3, XBox 360
IDIOMA:
Español
JUGADORES: 1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

JUEGO EN LÍNEA

Si hay algo mejor que jugar un partido de baloncesto contra la consola, ésa es sin duda jugar un partido en el que los diez jugadores que hay en el campo son manejados por jugadores reales. Y eso, por fin, es una posibilidad real en las versiones para PS3 y XBox 360 del juego. ¡Busca a 9 amigos para echar un partidillo de baloncesto online, verás como es una experiencia irrepetible!

FIFA 09

COMPAÑÍA:
Electronic Arts
GÉNERO:
Deporte
PLATAFORMA:
PS3, PS2, PSP, DS, Wii, XBox 360, PC
JUGADORES:
1, multijugador
IDIOMA:
Español
DISPONIBLE:
Ya a la venta

FIFA 09

Como siempre, con el inicio de la liga de fútbol, regresa también a las pantallas de todas las consolas uno de los mejores simuladores del deporte rey. ¡Cálzate las botas y prepárate para imitar a Ronaldinho jugando a *FIFA 09*!

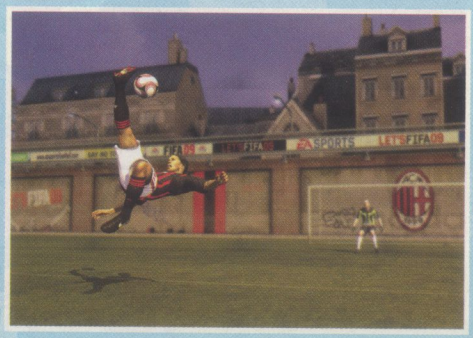
El nuevo *FIFA 09* presenta un montón de novedades para que la administración del club y la simulación de los partidos sea más realista y entretenida que nunca.

Para empezar, lo que interesa más, que son los partidos en sí, han visto renovado su aspecto gráfico, y además se han introducido varios regates nuevos para que dejes a tu contrario sentado en el césped: tras la aparición de los regates de cuchara, el arco iris, los taconazos o las "ruletas", tienes nada menos que 32 movimientos diferentes para dejar atrás a la defensa... ¡pero ojo, porque aprender a realizarlos de forma impecable no será tan fácil como parece!

Contrólalo todo

Pero si la simulación de los partidos es más divertida que nunca, la gestión del equipo también se ha vuelto más entretenida que nunca, con el modo "Conviértete en un profesional", en el que podrás controlar los progresos de un jugador a lo largo de varias temporadas, a lo largo de las cuales podrás mejorar sus atributos y contribuir a que tu equipo gane las máximas competiciones. Y si no eres lo que se dice un "jugón" y te da miedo que manejar al jugador sobre el campo sea muy complicado, no te preocupes: el juego incluye un nuevo sistema de controles para que vayas aprendiendo todos los movimientos de forma progresiva: empezarás usando sólo dos botones, para poco a poco ir mejorando tu manejo. ¡Ya verás como, antes de que te des cuenta, manejas el balón tan bien como el mismísimo Messi!

Por último, si crees que el juego se te queda pequeño, siempre tienes la opción de disputar una liga online contra otros jugadores... ¡y no sólo la española! Podrás elegir entre las principales ligas europas, e incluso alguna algo más exótica, como la mexicana. ¿Te parece suficiente? ¡Todo eso y muchoi más, en *FIFA 09*!

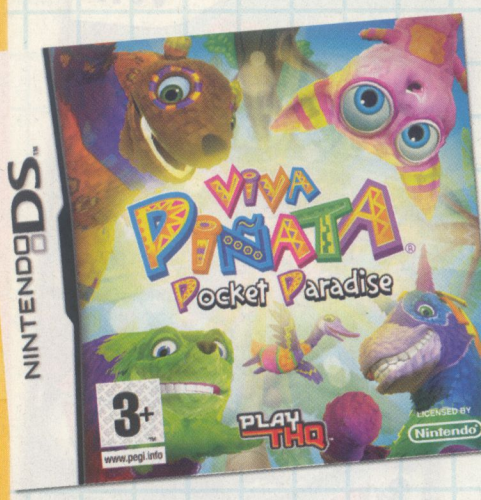


¡Y TAMBIÉN UN TRIVIAL SOBRE FÚTBOL!

Al igual que ocurría con *FIFA 08*, la nueva versión del juego incluye un "trivial", una sección de preguntas sobre fútbol que deberás responder correctamente para desbloquear contenidos del juego a los que de lo contrario no podrás acceder... ¡y cuidado, porque algunas no son lo que se dice muy fáciles! ¿Tienes a mano alguna buena enciclopedia de fútbol...?

VIVA PIÑATA
POCKET PARADISE

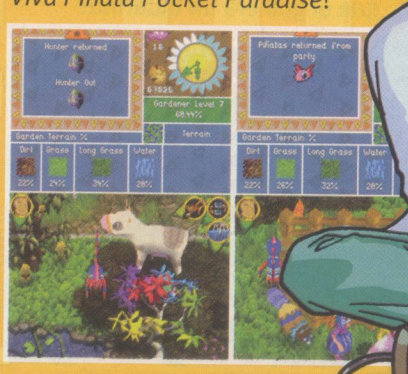
Una de las sagas más originales de la actualidad llega a la Nintendo DS con un juego en el que deberás convertir un jardín lleno de malas hierbas en un paraíso en el que tus piñatas puedan vivir tranquila. ¿Serás capaz de superar el reto?



Viva Piñata: Pocket Paradise es la nueva entrega de la saga iniciada con *Viva Piñata*, y protagonizada por unos animales de curioso aspecto. En este título, exclusivo para DS, deberemos arreglar los desmanes cometidos por el Profesor Pester, que ha convertido nuestro jardín en un nido de malas hierbas. El objetivo es convertir el jardín en un lugar en el que las piñatas puedan vivir en paz. Tendrás que construir casas para ellas, sembrar y cuidar todo tipo de plantas... y, naturalmente, criar y educar a las propias piñatas. Todo ello, armado únicamente con el stylus de la DS... ¡una tarea imponente, sin duda!

Piñatas para todos los gustos

Uno de los mayores alicientes del juego será reunir a todas las piñatas diferentes que aparecen en él: en total son más de 60, incluidas siete nuevas que no habían aparecido en títulos anteriores, y que responden a nombres tan curiosos como Parmadillo, Bispotti, Chocstrich, Hootyfruity o Tigermisu... Pero cuidado, porque para alcanzar tu objetivo, deberás tener mucho cuidado con los Ruffianes, los secuaces del Profesor Pester, que tratarán de frustrar tus planes, y también con las piñatas agrias, criaturas que pueden sembrar el caos comiéndose las semillas y la cosecha de tu jardín. ¡Menudo estropicio si esos animalejos echan a perder todos tus esfuerzos por arreglar el jardín! En definitiva, que necesitarás de todo tu talento como jardinero para conseguir que tus piñatas vivan tranquilas... ¡así que afila el stylus y prepárate para pasártelo en grande con *Viva Piñata Pocket Paradise*!



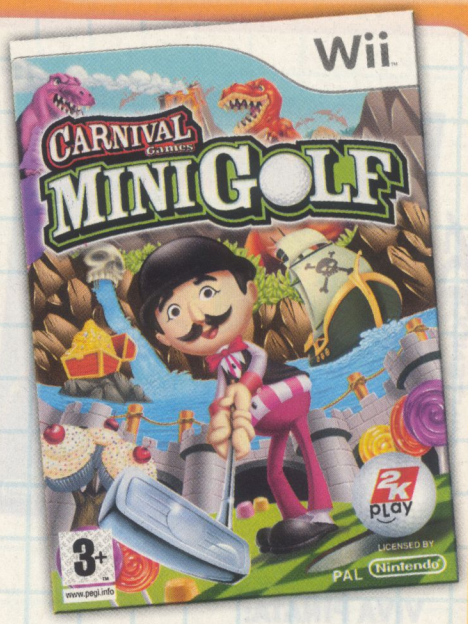
VIVA PIÑATA: POCKET PARADISE

COMPAÑÍA:
THQ
GÉNERO:
Simulación
PLATAFORMA:
DS
JUGADORES:
1, multijugador
IDIOMA:
Español
DISPONIBLE:
Ya a la venta

¡CAMBIO PIÑATAS!

Pocket Paradise también te permitirá cambiar piñatas con tus amigos a través de la conexión inalámbrica de la DS. De hecho, no podrás intercambiar sólo piñatas, sino también cualquier accesorio u objeto que encuentres en el juego.

¡Y cuidado, porque algunas de las especies más inusuales de piñatas sólo se pueden atraer con este método!



CARNIVAL MINIGOLF

En números anteriores ya te hablamos de *Carnival Juegos de feria*, uno de los juegos familiares más interesantes de los últimos meses. Si en aquel caso podías jugar a todos los juegos de feria imaginables (y algunos más), con este *Carnival Minigolf* podrás poner a prueba tus dotes como golfista... ¡en un minigolf de feria!

Carnival Minigolf es un juego exclusivo para Wii, y como tal, aprovecha las prestaciones del mando de la consola de Nintendo para hacerte sentir realmente como un jugador de minigolf en la feria.

Todos los detalles están cuidados: hay hasta 27 agujeros diferentes, un montón de modalidades de juego (modo aventura, minijuegos, agujero en uno, desafíos...) y, naturalmente, un montón de premios y artículos, entre los que cabe destacar, naturalmente, los palos de golf personalizados y las pelotas de golf especiales. ¿Cómo? ¿Que el golf te aburre? Eso es porque no has probado Carnival Minigolf. Entre golpe y golpe, tendrás tiempo para luchar contra barcos piratas, esquivar cocodrilos, disparar contra extraños zombis o volar por los aires como un pterodáctilo. ¿Quién dijo que el golf era un muermo?

Ambientaciones para todos los gustos

Y es que una de las virtudes del juego son las diferentes ambientaciones de los circuitos. Tus golpes te llevarán desde la Prehistoria hasta el Salvaje Oeste, pasando por las junglas amazónicas, las pirámides egipcias o incluso una mansión encantada... ¡Por no hablar de ambientaciones más fantásticas, como el país de las hadas, claro!

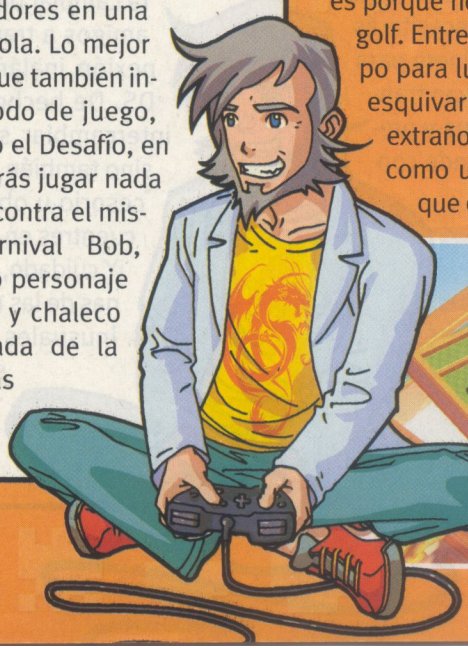
En cada uno de los circuitos te encontrarás con obstáculos diferentes que sólo lograrás superar practicando una y otra vez... mientras, de paso, vas coleccionando los numerosos objetos que se pueden recoger a lo largo del juego. ¡Ya lo sabes! ¡Prepara tu palo, practica tu swing y prueba *Carnival Minigolf*!

CARNIVAL MINIGOLF

COMPAÑÍA:
2K Play
GÉNERO:
Familiar
PLATAFORMA:
Wii
JUGADORES:
1-4
IDIOMA:
Español
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Juega contra Bob

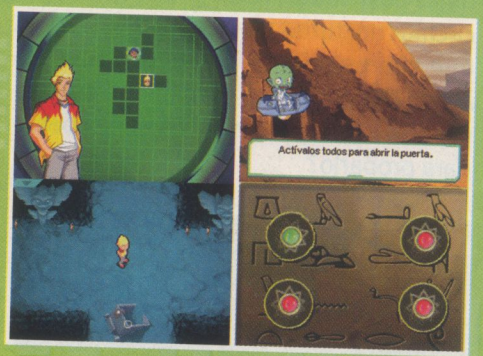
Carnival Minigolf es un juego para toda la familia, de manera que permite la participación simultánea de cuatro jugadores en una misma consola. Lo mejor de todo es que también incluye un modo de juego, denominado el Desafío, en el que deberás jugar nada menos que contra el mismísimo Carnival Bob, el simpático personaje con bombín y chaleco de la entrada de la feria... ¿serás capaz de vencerle?



MARTIN MYSTERY
CAZADOR DE MONSTRUOS

Los personajes de la popular serie de dibujos dan el salto a la DS... ¡así que prepárate para acompañar a Martin y Diana y para vivir con ellos las intensas y terroríficas aventuras que has visto tantas veces en televisión!

Martin Mystery es una serie de dibujos animados que puedes ver en Jetix, protagonizada por Martin, un chico de 16 años apasionado por todo lo sobrenatural. Su curiosa afición le lleva a ser reclutado por una extraña organización conocida como "el Centro", y que defiende a la Tierra de todo tipo de criaturas alienígenas y sobrenaturales. Martin, acompañado de su hermanastra Diana, tiene que vérselas con ese tipo de enemigos... y ahora serás tú, a los mandos de tu DS, el que maneje a Martin y a sus compañeros en sus trepidantes aventuras.



Limpieza de monstruos

Básicamente, lo que tendrás que hacer en el juego es hacer frente a criaturas sobrenaturales y mandarlas de vuelta a su lugar de origen, aprovechando las habilidades especiales de los personajes y también los numerosos artilugios y cacharros que tendrás a tu disposición para hacerlo. Y la verdad es que los vas a necesitar, porque te tendrás que enfrentar a zombis, espectros, mutantes... ¡una horda de criaturas que te pondrá los pelos de punta! El juego también incluye una gran variedad de escenarios típicos de la serie (cavernas, templos, castillos... ¡incluso parajes extraterrestres) y, como guinda del pastel, hasta 10 tipos de minijuegos diferentes que te servirán para avanzar poco a poco en las misiones. Prepárate para abrir cerraduras, buscar objetos, hacer dibujos... de todo un poco, vaya. ¡Y es que la vida del agente del Centro es muy complicada, y uno tiene que saber hacer de todo!

MARTIN MYSTERY: CAZADOR DE MONSTRUOS

COMPAÑÍA:
Ubisoft
GÉNERO:
Acción/exploración
PLATAFORMA:
Nintendo DS
JUGADORES: 1
IDIOMA:
Español
DISPONIBLE:
Ya a la venta

PERSONAJES

DIANA: Hermanastra de Martin, y también su ángel de la guarda. Es la que aporta la lógica y el razonamiento al grupo.

MARTIN: El héroe, un joven obsesionado por lo paranormal. Tras ser contratado, su misión es perseguir criaturas y fenómenos sobrenaturales y neutralizarlos.

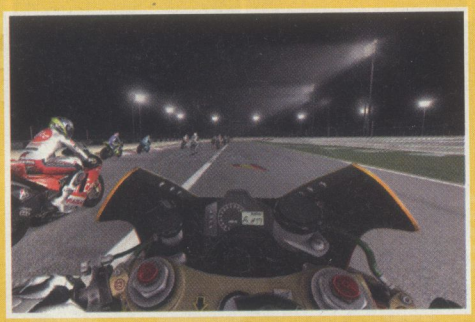
JAVA: El forzudo del grupito. Un personaje de físico imponente que ayuda a nuestros dos amigos en sus aventuras. En realidad es un hombre de las cavernas con más de 200.000 años de edad, pero eso es otra historia...

BILLY: Un pequeño alienígena verde que trabaja en el Centro. Será el encargado de mandar ayuda a nuestros héroes cuando más la necesiten.

MOTOGP 08

¿Quieres imitar a Nicky Hayden o a Valentino Rossi? Pues ya puedes hacerlo, con el simulador oficial del campeonato mundial de motociclismo. Ponte el casco, enfúndate los guantes... ¡y prepárate para vivir las carreras más vertiginosas con *MotoGP 08*!

MotoGP 08 es el simulador oficial del mundial, y por tanto te permite correr con los corredores reales, no sólo de la máxima cilindrada sino también de 125cc y 250cc. Sea cual sea la cilindrada que elijas, el objetivo será siempre el mismo: participar en las pruebas de calificación y en las carreras, intentando quedar entre los mejores. Si lo logras, no sólo subirás en la clasificación, sino que también ganarás puntos que podrás intercambiar por mejoras en tu moto que te permitirán mejorar tus prestaciones en la próxima carrera.



correrás cinco temporadas en el mundial), pero también se incluyen modos de Campeonato de una sola temporada, o incluso de Carrera Rápida, por tiempos... ¡la variedad es enorme! Naturalmente, todos los circuitos que aparecen en el juego son una reproducción fiel de los originales... ¡y también se incluyen las últimas novedades, como Indianápolis o el circuito nocturno de Qatar! La verdad es que si eres un loco de las dos ruedas, *MotoGP 08* te ofrece todo lo que puedes esperar... y un poco más. ¿A qué esperas para probarlo?

MOTOGP 08

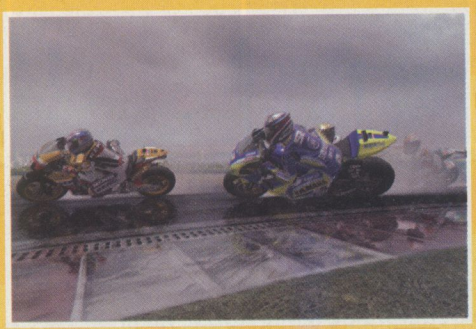
COMPAÑÍA:
Proein
GÉNERO:
Conducción
PLATAFORMA:
PS2, PS3, XBox 360, PC, Wii
JUGADORES:
1, multijugador
IDIOMA:
Español
DISPONIBLE:
Ya a la venta

DESAFIOS Y JUEGO ONLINE

Por si no tienes poco con las competiciones oficiales, *MotoGP 08* también incluye más de 50 desafíos individuales de varios tipos: velocidad, frenos, trazada... ¡Demuestra que eres capaz de superarlos! Y si lo que te gusta es enfrentarte a jugadores reales, tranquilo... ¡porque las versiones de PS3, 360 y PC te permiten jugar hasta con otros 11 jugadores online, en cualquier circuito y cilindrada!

Aprendizaje progresivo

Como vencer a los mejores del mundo puede ser algo complicado, el juego te ofrece tres opciones distintas de pilotaje, de menos a más realista: arcade, intermedio y simulación. Para decidir cuál de los tres modos es el mejor para ti, lo mejor será que antes de empezar a correr en serio sigas el completo tutorial que incluye el juego, y que te ayudará mucho en tu elección final. Una vez te hayas decidido, ya sólo te queda elegir un piloto (o crear uno nuevo... ¡el juego también te permite hacerlo!) y prepararte para competir al máximo nivel. El modo principal del juego es el de Carrera (en el que



¡VIVE LA AVENTURA!

MUSEO DE LAS CIENCIAS PRÍNCIPE FELIPE
CIUDAD DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS

TM & © Marvel 2008

MARVEL SUPER HÉROES™

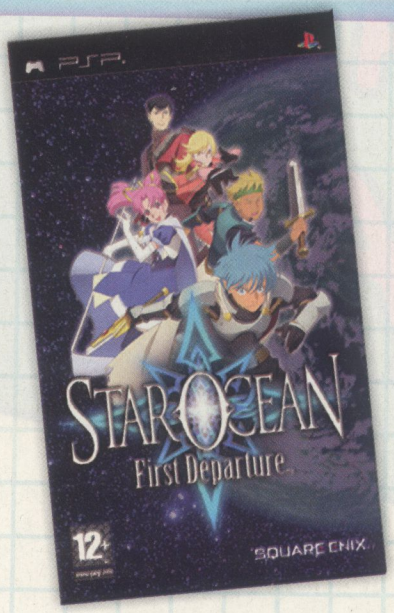
ALICANTE
2008-2009
PUERTO DE SALIDA DE LA VUELTA AL MUNDO A VELA

902 100 031
www.cac.es

GENERALITAT VALENCIANA

CIUTAT DE LES ARTS I DE LES CIÈNCIES
València

MUSEO DE LAS CIENCIAS PRÍNCIPE FELIPE
VALENCIA



STAR OCEAN FIRST DEPARTURE

Aunque en Europa no es muy conocida, *Star Ocean* es tanto una serie de anime como una saga de videojuegos con cierto renombre en Japón. Ahora, llega a PSP el primero de los títulos de la saga, en el que deberás salvar a una civilización en peligro de la que depende la paz en toda la galaxia.

STAR OCEAN: FIRST DEPARTURE

COMPAÑÍA:
Square Enix/Proein

GÉNERO:
Acción/RPG

PLATAFORMA:
PSP

JUGADORES:
1

IDIOMA:
Inglés

DISPONIBLE:
Ya a la venta

Corre el año cósmico 346. En pleno apogeo de una guerra intergaláctica, la tripulación de la nave *Calnus* llega a un planeta casi desconocido llamado Roak. Pronto descubre que el planeta está asolado por una plaga. Tu misión será hacer todo lo posible por salvar a los roakianos del peligro que se cierne sobre ellos... ¡y cuidado, porque de tus actos puede depender mucho más que el futuro de un solo planeta!

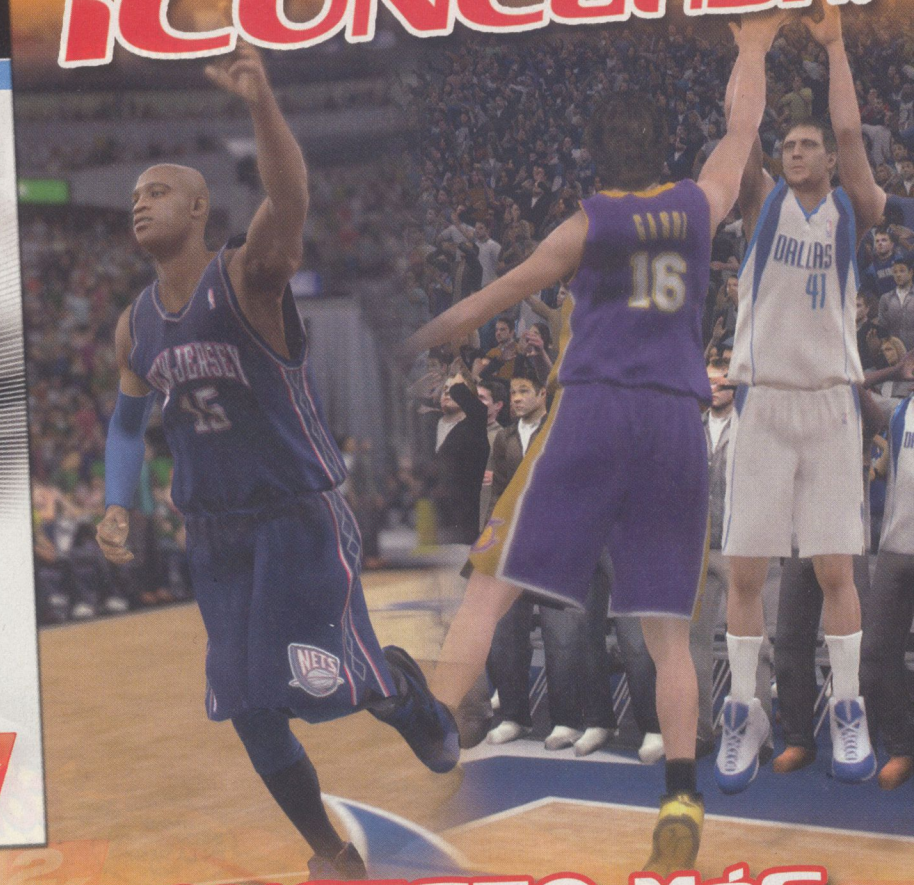
Nueva versión de un clásico

La versión de *First Departure* para PSP es la actualización de un clásico de Super Nintendo que ahora cuenta con nuevos gráficos, nuevos personajes y nuevos escenarios. Sin embargo, el objetivo no cambia: en un escenario que mezcla fantasía y ciencia ficción, manejarás a un grupo de héroes locales que debe salvar Roak con la ayuda de los tripulantes de la nave terrestre. Por lo tanto, prepárate para librar un montón de combates en grupo y para explorar un planeta enormemente grande. Como en todo RPG que se precie, tus personajes irán haciéndose más poderosos a medida que derroten enemigos y vayan subiendo de nivel, lo que les permitirá adquirir nuevas habilidades y volverse más expertos en el combate cuerpo a cuerpo. Y créenos, lo necesitarán, porque la variedad y peligrosidad de los enemigos es muy grande. Para darte un respiro entre tanto combate, el juego incluye unas espectaculares escenas de vídeo intercaladas que están a la altura de cualquier anime de televisión, en las cuales descubrirás numerosos detalles sobre la apasionante historia del juego. ¡Ha llegado el momento de que surques el espacio y visites planetas lejanos con *Star Ocean: First Departure*!

EL ANIME Y EL MANGA

Aunque en Europa muy pocos la conocen, la saga de *Star Ocean* es bastante popular en Japón. Nacido también como saga de videojuegos, el título pronto pasó a tener un anime de televisión y un manga ambientados en el espacio, basados en el segundo título del juego, *The Second Story*.

¡CONCURSA!



¡JUEGA AL BALONCESTO MÁS ESPECTACULAR CON NBA 2K9!

El nuevo **NBA 2K9** te permite ponerte en la piel de los mejores jugadores de baloncesto del mundo y controlar los destinos de los equipos de la liga más espectacular del planeta. Ahora puedes ganar uno de los 10 juegos de **NBA 2K9** (para PS2) que sortearemos entre aquellos de vosotros que acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el jugador que aparece en la carátula de la edición española del juego?

(Si no lo tienes claro, puedes echarle un vistazo al artículo sobre el juego que hay en la página 39 de este mismo número...)

¡Rellena el siguiente cupón y envíalo a la dirección indicada antes del 30 de noviembre! ¡Es así de fácil!

La respuesta correcta es: _____

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

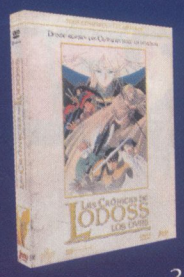
PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 27
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

©2008 NBA Properties, Inc. All rights reserved.

Considerada "El señor de los anillos" del anime, *Las crónicas de Lodoss* vuelven por fin a España gracias a Jonu Media, y no sólo con los emocionantes OVA, sino también con la serie de televisión. ¡La mejor fantasía heroica la encontrarás dentro del sello Fantasy Anime!

Las crónicas de Lodoss, los OVA

La isla de Lodoss se encuentra en una situación difícil. La lucha entre el bien y el mal ha comenzado. Parn, un joven caballero que quiere emular a su padre, forma parte de un grupo en el que también se encuentran la elfa Deedlit, el enano Ghim, el sacerdote Etoh, el mago Slayn y el ladrón Woodchuck. Juntos se aventuran en una peligrosa batalla que los enfrentará a Lord Ashram, el "caballero oscuro", líder del ejército del ambicioso rey Beld. Sin embargo, detrás de todo se encuentra la bruja gris, Karla, moviendo los hilos. Así que las cosas no van a ir como creían. El verdadero objetivo de esa guerra es despertar a los cinco dragones legendarios para obtener los poderosos y mágicos objetos que custodian.



Las crónicas de Lodoss, los OVA
Serie completa (13 capítulos)

325 minutos
3 DVD9 / NR-13
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Ficha de personajes, Galería de imágenes y Otros títulos
Fecha de lanzamiento: 22 de octubre de 2008
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 29,95 euros

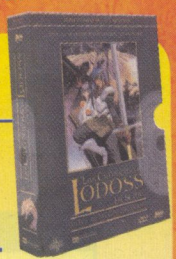
CONCURSO

Tenemos una copia de **Las crónicas de Lodoss, los OVA**, cortesía de **Jonu Media**, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo se llama la compañera elfa de Parn, el protagonista?

Las crónicas de Lodoss, la serie

Tras cinco años de paz y tranquilidad, los tambores de guerra vuelven a retumbar en Lodoss. Ashram persiste en su idea de controlar hasta el último rincón de Lodoss y para ello se alía con el mago oscuro Wagnard, antiguo compañero de Slayn. Mientras los distintos reinos de la isla se preparan para la que se avecina, las elfas oscuras, con Pirotess a la cabeza, se encargan de encontrar los tesoros guardados por los dragones. Para evitar que la Lodoss se tiña de sangre, el rey Kashue envía un grupo a combatir al enemigo. En esta ocasión, el caballero Spark, la sacerdotisa Neese, y varios mercenarios y magos son los que deben proteger la isla. ¿Pesará su poca experiencia en una misión tan peliaguda?



Las crónicas de Lodoss, la serie
Serie completa (27 capítulos)

675 minutos
5 DVD9 / NR-13
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Galería de imágenes, Ficha técnica, Ficha artística y Otros títulos
Fecha de lanzamiento: 22 de octubre de 2008
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 49,95 euros

CONCURSO

Tenemos una copia de **Las crónicas de Lodoss, la serie**, cortesía de **Jonu Media**, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Con quién se alía Ashram para conseguir el control de Lodoss?

Inuyasha

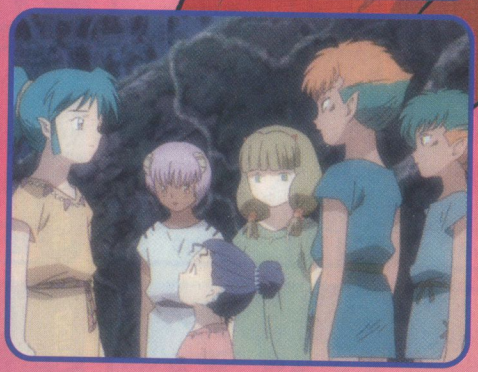
Finalmente, Selecta Visión lanza a la venta la cuarta y última película de *Inuyasha*. Esta vez, el semidemonio y su hermanastro Sesshomaru tendrán que pelear contra los cuatro dioses guerreros de la misteriosa isla Horai.

INUYASHA: FUEGO EN LA ISLA MÍSTICA

Horai, la isla de los dioses

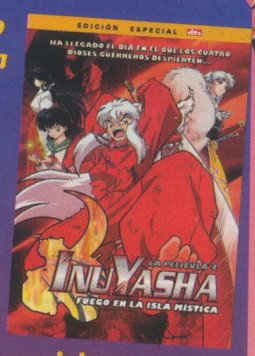
Antiguamente, Horai fue una isla tranquila donde humanos y demonios convivían en paz. En la época feudal, la isla forma parte de los mitos. Se dice que una vez cada 50 años aparece, pero nadie la ha visto. Por eso nadie sabe que hay un grupo de niños semidemonios en ella. Justo cuando Horai se hace visible, algo anómalo sucede. Los pequeños habitantes observan una esfera verde en los alrededores de un caldero mágico, de la que surge una mujer. ¡Kikyo! De pronto, cuatro marcas de garras aparecen en el cuerpo de los semidemonios. Sólo la pequeña Ai se salva. Se trata de la marca de los cuatro dioses guerreros: Ryura, Jura, Kyura y Gora. Para salvar su vida, Ai debe escapar de Horai. Así lo hace, pero Gora pronto la encuentra.

Hace 50 años...



Por suerte, el grupo de Inuyasha acaba con Gora y salva a la niña. La pequeña le cuenta lo que ha sucedido y le pide ayuda. Quiere salvar a sus compañeros. Después de pensárselo, Inuyasha decide ir a Horai. No será su primera visita a la isla, ya que estuvo allí cincuenta años atrás. Fue con Kikyo para rescatar a los semidemonios, pero los cuatro dioses guerreros los atacaron. Gora se alimentó con sangre de Kikyo y Ryura le dejó un recuerdo a Inuyasha: una cicatriz en la espalda. Pero él no es el único con un pasado relacionado con esos cuatro tipos. Sesshomaru tiene cuentas pendientes con Kyura, que le marcó también con sus garras. El secreto sobre la nueva Kikyo y el caldero resonante pronto será resuelto.

Inuyasha: Fuego en la isla mística



86 minutos
1 DVD9 / NR-7
Audios: español DTS, español 5.1 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Notas de producción y Otros títulos
Fecha de lanzamiento: 22 de octubre de 2008
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 14,95 euros

CONCURSO

Tenemos 3 copias de **Inuyasha: Fuego en la isla mística**, cortesía de **Selecta Visión**, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cuál de los dioses guerreros le dejó una cicatriz a Inuyasha cincuenta años atrás?

TOP-25 PERSONAJES

1 NARUTO UZUMAKI

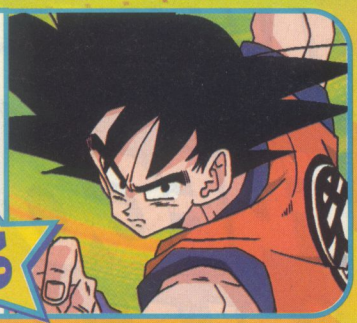
Naruto
Piensa ser el próximo Hokage tras Tsunade.

2 SASUKE UCHIHA

Naruto
Su único deseo es acabar con su hermano Itachi.

3 SON GOKU

Bola de dragón
Cede el testigo a su hijo en la lucha por la paz.



4 MONKEY D. LUFFY — One Piece

5 CONAN EDOGAWA — Detective Conan

6 ASH KETCHUM — Pokémon

7 SHIN CHAN — Shin Chan

8 VEGETA — Bola de dragón Z

9 ZORRO RONOA — One Piece

10 INUYASHA — Inuyasha

11 ICHIGO KUROSAKI — Bleach

12 SAKURA HARUNO — Naruto

13 KAKASHI HATAKE — Naruto

14 YUGI MUTO — Yu-Gi-Oh!

15 ZATCH BELL — Zatch Bell!

16 GAARA — Naruto

17 SHINICHI KUDO — Detective Conan

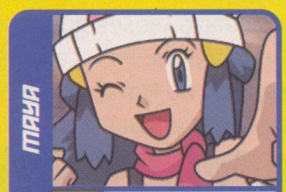
18 SESSHOMARU — Inuyasha

19 SON GOHAN — Bola de dragón Z

20 RAN MOURI — Detective Conan

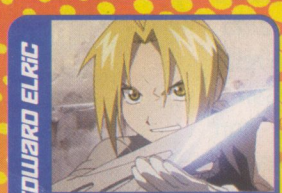
21 JIRAIYA — Naruto

22 KAGOME HIGURASHI — Inuyasha



23 MAYA — Pokémon Diamond & Pearl

24 RUKIA KUCHIKI — Bleach

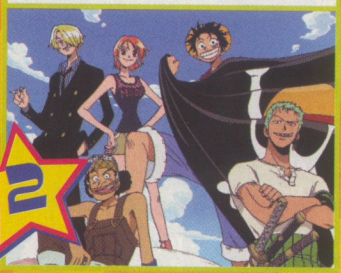


25 EDWARD ELRIC — Fullmetal Alchemist

TOP-10 SERIES

1 NARUTO
En el Salón del Manga les salen muchos dobles.

2 ONE PIECE
Sus dobles actúan en casa y desde el ordenador.



3 BOLA DE DRAGÓN
¡Los suyos llegarán a cines en 2009!

4 Detective Conan

5 Pokémon

6 Sargento Kororo

7 Shin Chan

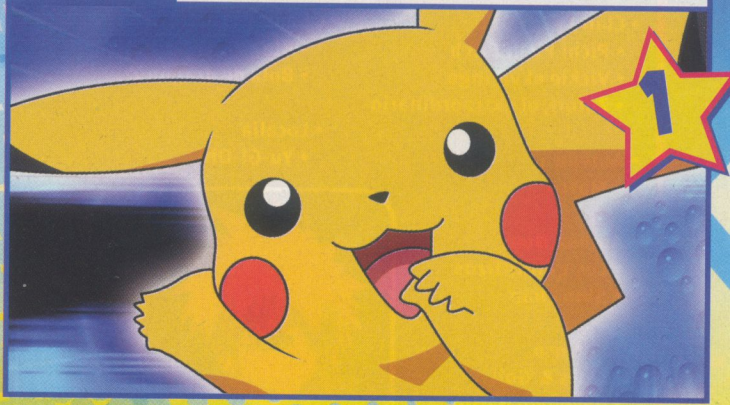
8 Inuyasha

9 Yu-Gi-Oh!

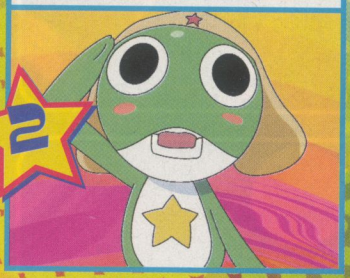
10 Bleach

TOP-10 MASCOTAS

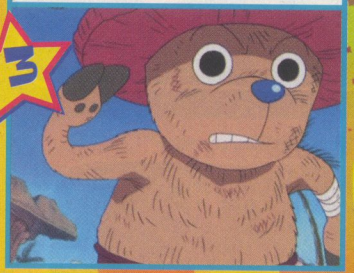
1 PIKACHU
POKÉMON Protege su primer puesto echando chispas.



2 KERORO
SARGENTO KERORO Por sus ancas que recupera la segunda posición.



3 CHOPPER
ONE PIECE Pierde fuerza y cae un cajón en el podio.



4 KIRARA — Inuyasha

5 NEVADO — Shin chan

6 AKAMARU — Naruto

7 KON — Bleach

8 CHIMCHAR — Pokémon

9 SHIPPO — Inuyasha

10 GAMABUNTA — Naruto

TOP-10 VIDEOJUEGOS

1 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 (PS2)

2 Mario Kart Wii (Wii)

3 Naruto Uzumaki Chronicles 2 (PS2)

4 Pokémon Diamante & Perla (GBA)

5 Naruto Ultimate Ninja 2 (PS2)

6 Pokémon Mundo Misterioso (DS)

7 Dragon Quest Monsters: Joker (PS2)

8 Super Mario Galaxy (Wii)

9 Super Smash Bros. Brawl (Wii)

10 Dragon Ball Z. Burst Limit (PS3)

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series de anime, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡cualquier cosa que se te ocurra, vaya!) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de septiembre:

Panini - Votación Mega Hiro 27
C/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 10/08

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?
1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

ESTATALES

- **Clan TVE (TDT)**
  - Pichi Pichi Pitch
  - Vickie el vikingo
  - Zorori, el extraordinario
- **Antena 3**
  - Marco
- **Antena.Neox**
  - Los quintillizos
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Battle Frontier
- **Cuatro**
  - Bleach
  - Bola de dragón Z
- **Localia**
  - Yu-Gi-Oh!

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.

© 1992-2006 USUI YOSHITO/SHIN-EI & TV Asahi

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

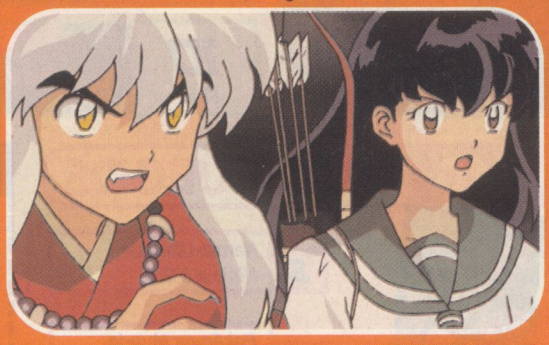
BOLA DE DRAGÓN Z

En una época de paz, Goku es ahora un feliz padre de familia junto a Chichi y Son Gohan. Cuando lleva al pequeño a casa del Duende Tortuga para que sus amigos le conozcan, sucede algo terrible. ¡Un nuevo enemigo aparece! Raditz, un guerrero del espacio, afirma que Goku es su hermano. Para vencerle, Goku y Piccolo deben unir fuerzas.

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Rantaro, el ninja boy
- **Canal 9/Punt 2**
  - Kiteretsu
  - Meteor
- **Canal Extremadura**
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Magical Doremi
  - Ninja Hattori
  - Sargento Keroro
- **Canal Sur/ Canal Sur 2**
  - Battle B-Daman
  - Doraemon
  - GetBackers
  - Inuyasha
  - Kochikame
  - Magical Doremi
  - Medabots
  - Mirmo
  - Ninja Boy Rantaro
  - Sargento Keroro
  - Shaman King
- **Castilla La Mancha TV**
  - Cosas de locos
  - Detective Conan
  - Mirmo
- **ETB-1**
  - Conan Detektibea
  - Doremiren magia
  - Dragoi Bola GT
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Kiteretsu, Nobitaren lehengusu azkarra
  - Megaman
  - Nonochan
  - Pokemon
  - Speed Racer
- **IB3**
  - Bobobo
  - Megaman
- **Telemadrid/ La Otra**
  - Doraemon
  - Keroro
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Megaman NT Warrior
  - Rantaro, el ninja boy
- **TV3/K3**
  - Bobobo (TDT)
  - Doraemon
  - El capità Harlock (TDT)
  - El detectiu Conan
  - Els dotze regnes (TDT)
  - Fushigi Yuugi: el joc misteriós
  - Hattori el ninja
  - Keroro
  - Kochikame (TDT)
  - La màgica Doremi
  - Maison Ikkoku (TDT)
  - One Piece
  - Monstre
  - Samurai Champloo
- **TV Canaria/ TV Canaria 2**
  - Detective Conan
  - Megaman NT Warrior
  - One Piece
- **TVG**
  - Cousas de tolos
  - One Piece
  - Samurai Champloo
  - Sarxento Keroro

© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.



INUYASHA

Kagome es una adolescente del tiempo actual que, arrastrada por un monstruo horrible al interior de un pozo, llega al Japón feudal. Ese salto en el tiempo la lleva a vivir una increíble aventura cuando libera al semidemonio Inuyasha, junto con quien deberá recuperar los fragmentos de la poderosa Esfera de los Cuatro Espíritus.

CANALES DE PAGO

Animax
- Black Lagoon
- Chobits
- Corrector Yui
- Detective Conan
- Devil May Cry
- El caballero de Eon
- Excel Saga
- Gungrave
- Initial-D
- Inuyasha
- Kochikame
- La ley de Ueki
- Love Hina
- Lupin III
- Moribito
- Nana
- Orphen
- Orphen Revenge
- Outlaw Star
- Peach Girl
- Saiyuki
- Samurai Champloo
- Tsubasa Reservoir Chronicle

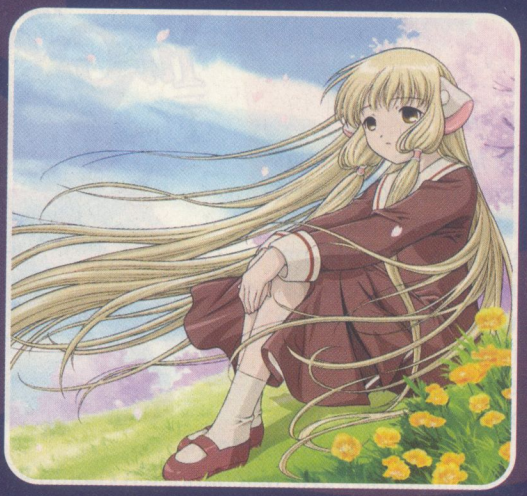
Boomerang
- Doraemon
- Hattori, el ninja
- La abeja Maya
- Zorori, el extraordinario

Buzz
- Bleach
- Darker than Black
- Evangelion
- Girls Bravo
- Gun X sword
- Heat Guy J
- Maria-sama ga miteru
- Mushishi
- Tokyo Majin

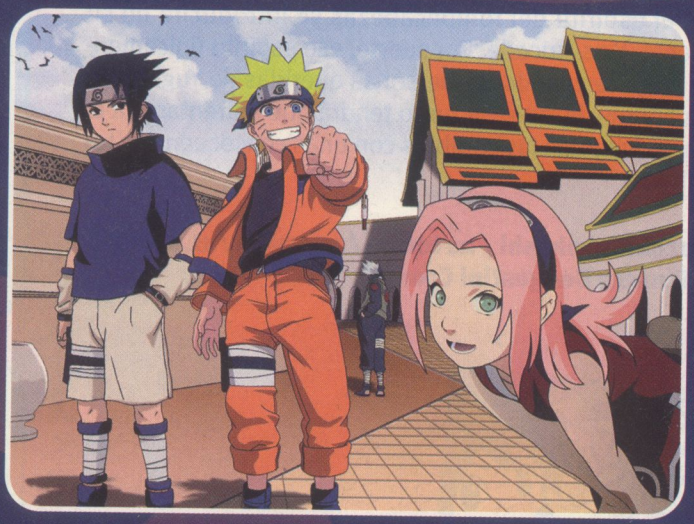
Cartoon Network
- Bobobo
- Bola de dragón Z
- Sargento Keroro
- Shin chan

Jetix
- Dinosaur King
- Flint y los viajeros del tiempo
- Naruto
- One Piece
- Pokémon
- Pokémon Advanced Battle
- Pokémon Advanced Challenge
- Pokémon Diamond & Pearl

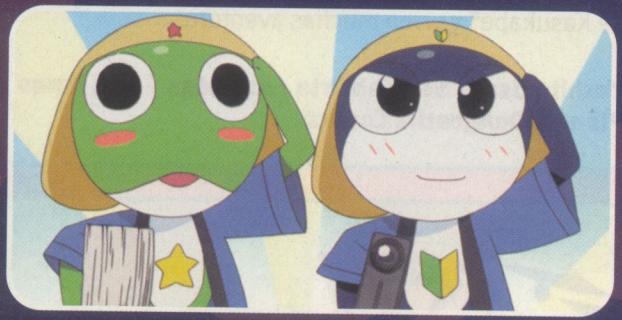
KidsCo
- Medabots



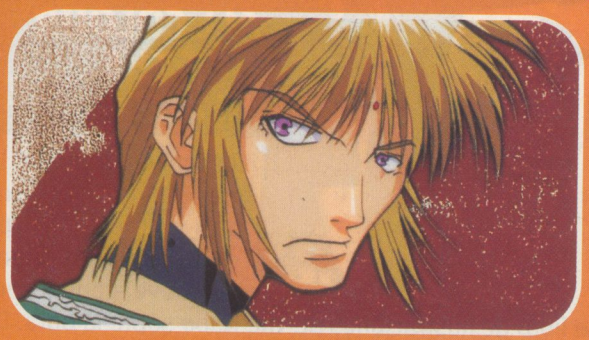
© Clamp/Kodansha/TBS



© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo



© Mine Yoshizaki/Kadokawashoten, SUNRISE, TV TOKYO, NAS. Licensed by Luk Internacional.



SAIYUKI

Una amenaza se cierne sobre el continente de Togenkyo. Unos malvados "youkai" planean revivir al rey de los demonios, Gyumaoh. De lograrlo, el mundo entraría en guerra. El monje Sanzo es enviado a las tierras del Oeste para evitarlo. Le acompañan el mestizo Sha Gojyo, el "youkai" Son Goku y el demonio Cho Hakkai. ¡Un grupo muy extraño!

HEAT GUY J

Para combatir las bandas mafiosas existentes, entra en funcionamiento una división especial de las fuerzas policiales. Daisuke Aurora y su compañero J, un androide de última generación, forman parte de ella. Uno de sus principales objetivos es la banda Vampiro, liderada por la astuta Claire Leonelli. ¿Podrán devolver la ley a las calles?

YU-GI-OH!

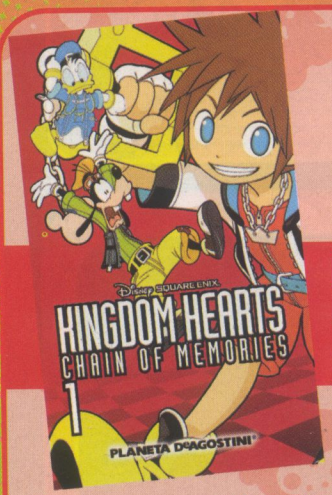
Yugi Muto es un adolescente apocado y enclenque obsesionado con los juegos. Desde pequeño intenta montar un puzle que encontró su abuelo durante un viaje a Egipto. Lo que no sabe es que se trata de un legendario objeto místico llamado Puzle Milenario. ¡En cuanto lo complete, el espíritu del rompecabezas se introducirá en su mente! Y así sucede. Por suerte, ese espíritu únicamente aparece cuando las personas queridas de Yugi están en apuros. El malo de turno tendrá que enfrentarse a él en un juego de las sombras con unas consecuencias terribles.

Kazuki Takahashi / 22 tomos / 320 págs / 11,95 euros / Planeta DeAgostini Comics

SHIN CHAN

A sus cinco años, Shinnosuke Nohara es el terror de Kasukabe. El tranquilo barrio se ve alterado por las travesuras de este niño deslenguado. Su madre, Misae, no sabe cómo hacer que se comporte y su padre, Hiroshi, se divierte con las ocurrencias del pequeño... ¡cuando no le afectan a él! En la guardería, la profesora Yoshinaga debe armarse de paciencia. Lo mismo que el grupo de amiguitos de Shin Chan: el presumido Kazama, el miedica Masao, el callado Boo Chan y la creída Nene. Juntos forman "el ejército de Kasukabe" y viven muchas aventuras.

Yoshito Usui / Serie abierta / 124 págs / 2,95 euros / Planeta DeAgostini Comics



KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

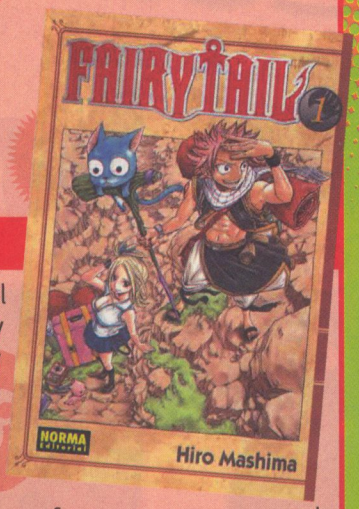
Sora, Donald y Goofy están durmiendo plácidamente cuando, de repente, Sora siente una presencia malvada. Enseguida se despiertan sus dos amigos y se dan cuenta de que el camino que hay frente a ellos se divide en tres, cuando antes sólo había uno. Un misterioso tipo encapuchado les marca el camino central, aunque advierte a Sora del peligro que corre. Los tres héroes se encaminan a través de ese camino central hasta el Castillo del Olvido, donde van a descubrir qué es lo que está pasando... ¡y les va a tocar luchar de nuevo!

Shiro Amano / 2 tomos / 208 págs / 6,95 euros / Planeta DeAgostini Comics

ALL COLOUR BUT THE BLACK

Bleach es uno de los mangas de mayor éxito del momento y, por ello, Ediciones Glénat se atreve a publicar este libro de ilustraciones de Tite Kubo sobre la obra. Decenas de ilustraciones a todo color protagonizadas por Ichigo, Rukia, Orihime, Chad, Ishida, Kon y compañía hasta el fin de la saga de la Sociedad de Almas. A lo largo de las casi 100 páginas de este recopilatorio, el autor demuestra su dominio del color y presenta a sus personajes en situaciones de todo tipo. Además, el libro incluye un comentario de Kubo sobre cada ilustración.

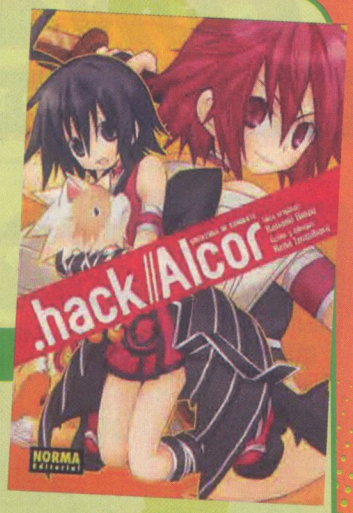
Tite Kubo / Libro de ilustraciones / 100 págs / 19,95 euros / Ediciones Glénat



FAIRY TAIL

Decidida a ingresar en el gremio de magos, el Fairy Tail, la joven hechicera Lucy parte hacia su sede. Por el camino conoce a Natsu, un chico que busca su dragón. Cuando descubre que Natsu es Salamander, un famoso mago, y que el dragón perdido es Igneel, no se lo puede creer. Como la chica ha hecho gala de su magia durante la búsqueda del dragón y el trayecto hasta la sede, Salamander acepta su entrada en el Fairy Tail. Desde ese momento, el gremio manda a Lucy diversas misiones y le advierte que tenga cuidado con los magos oscuros.

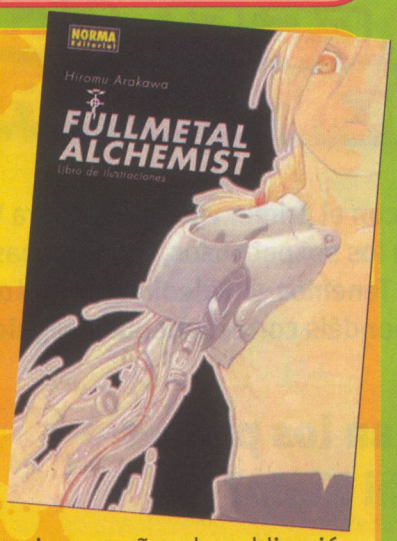
Hiro Mashima / Serie abierta / 192 págs / 7,50 euros / Norma Editorial



.HACK//ALCOR

Nanase está enamorada de Silabus y para poder estar más cerca de él, se une a su gremio, Carnard. Sin embargo, Silabus desconoce por completo sus sentimientos y ni siquiera le hace caso. En realidad, a él le gusta Alkaid, la gran campeona del torneo del Palacio de la Arena. Para llamar la atención de Silabus, Nanase se jura a sí misma llegar a ser mejor que Alkaid. Algo complicado ya de por sí y que se hace más cuando tiene que huir de Kestrel, su antiguo gremio. Para colmo, Nanase hace enfadar a Alkaid, que la reta a un duelo.

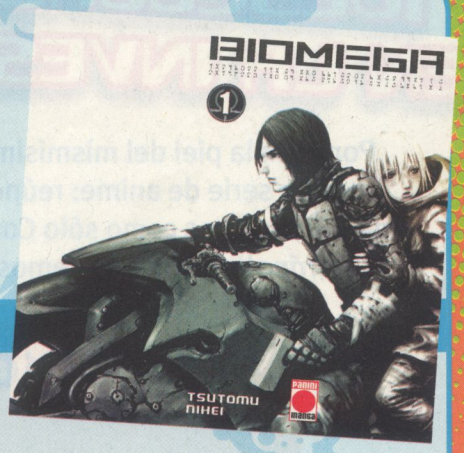
Rena Izumibara y Kanami Amo / Tomo único / 152 págs / 7,50 euros / Norma Editorial



FULLMETAL ALCHEMIST ARTBOOK

En casi 100 páginas, asistimos a todo el arte que Hiromu Arakawa ha desplegado durante los primeros años de publicación de su obra más popular. Mientras continúa con la edición del cómic, Norma celebra el Salón del Manga de Barcelona ofreciendo este libro que no se puede perder ningún seguidor de los hermanos Elric. Además de todas las ilustraciones de las portadillas de los episodios iniciales, también se incluyen los diseños de los personajes para el juego de PS2 y reproducciones de diverso material promocional.

Hiromu Arakawa / Libro de ilustraciones / 96 págs / 19 euros / Norma Editorial



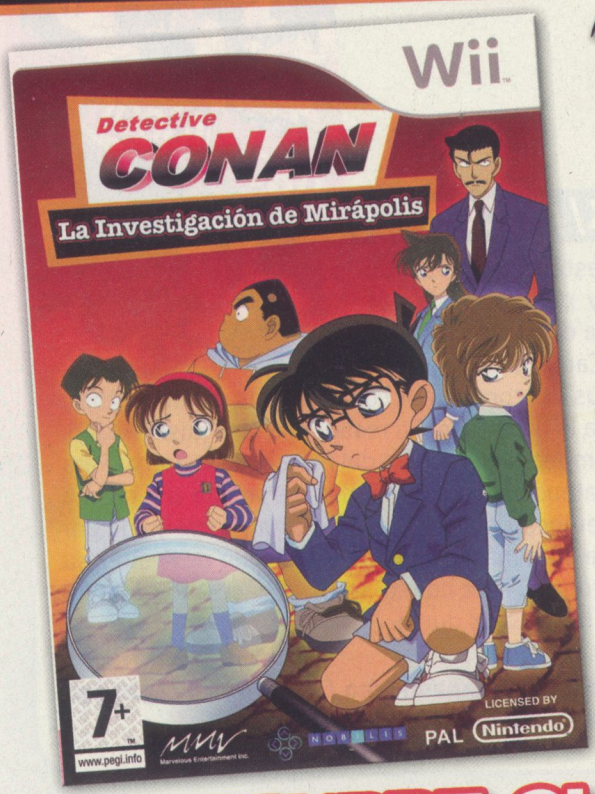
BIOMEGA

En un futuro no tan lejano, la humanidad se ha visto diezmada por el N5S, un contagioso virus que convierte a los afectados en zombis. Con el planeta medio destruido, una poderosa empresa transforma a Zoichi Kanoe en un androide. El objetivo de Kanoe es encontrar "inmortales", como son conocidas las personas inmunes al N5S. Acompañado por Fuyu, Kanoe viaja a lo largo del mundo. Además de enfrentarse a los zombis, tendrá que vérselas con una organización misteriosa que también busca "inmortales", pero con otros objetivos.

Tsutomu Nihei / Serie abierta / 216 págs / 7,95 euros / Panini Comics

Detective CONAN
La Investigación de Mirápolis

¡CONCURSA!

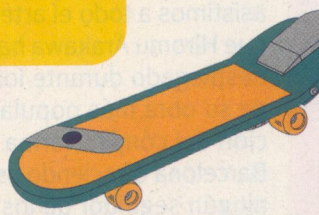


¡DESCUBRE QUIÉN ES EL ASESINO EN LA INVESTIGACIÓN DE MIRÁPOLIS!

Ponte en la piel del mismísimo Conan Edogawa con el primer videojuego para Wii basado en la popular serie de anime: reúne pistas, interroga a los sospechosos, ¡y desenmascara al culpable de los crímenes como sólo Conan puede hacerlo! Tenemos 10 videojuegos de *La investigación de Mirápolis* que sortearemos entre quienes respondáis correctamente la siguiente pregunta:

¿Cómo se llaman los padres de Shinichi Kudo?

(Psst... Si no lo tienes claro, vuelve a leerte el artículo sobre *Detective Conan* de la página 21 de este mismo número...)



¡Rellena el siguiente cupón y envíalo a la dirección indicada antes del 30 de noviembre! ¡Es así de fácil!

La respuesta correcta es: _____

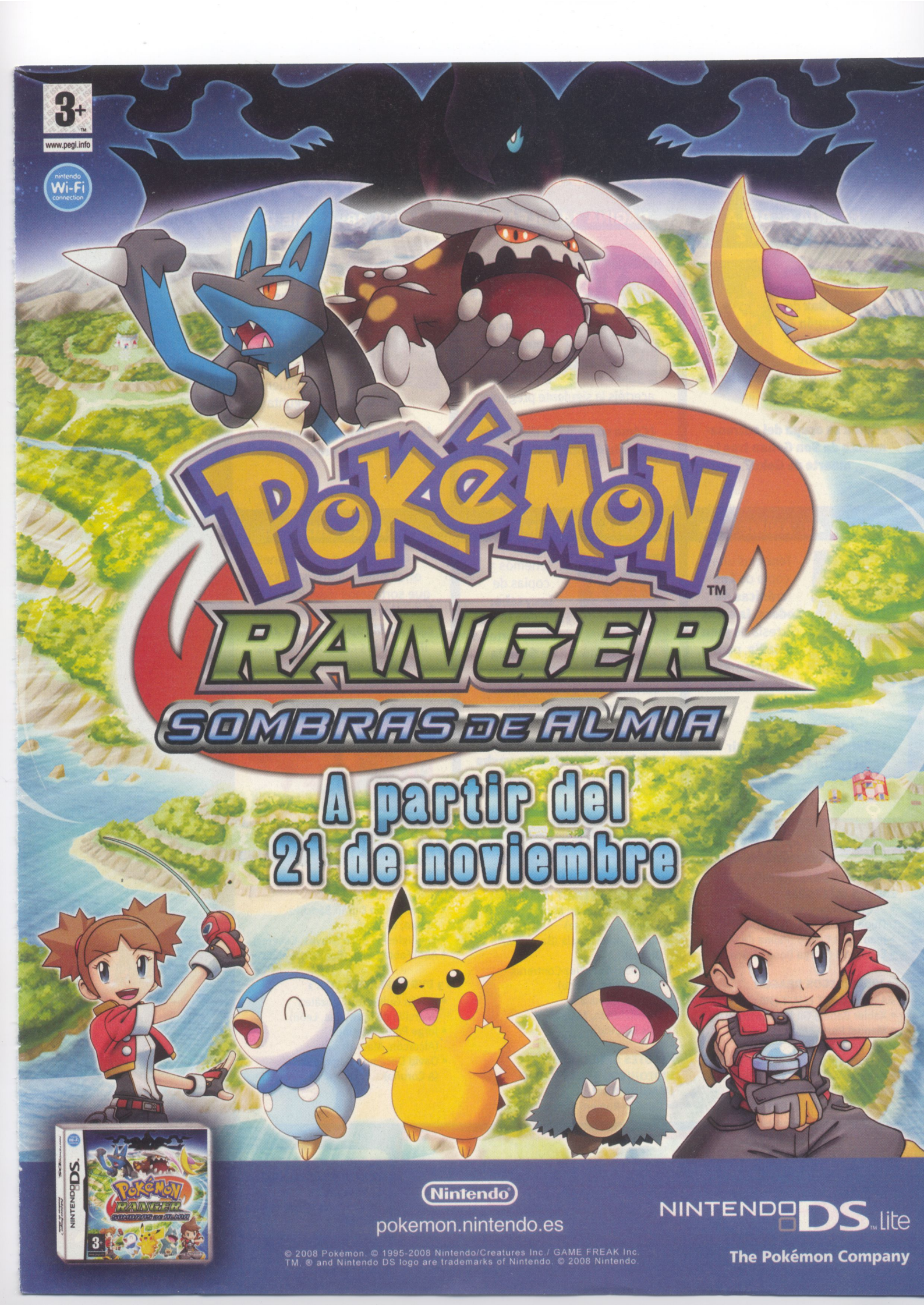
Nombre: _____
Dirección: _____
Ciudad: _____ C.P.: _____
Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 27
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

NOBILIS

Wii

© Gosho Aoyama/1996,2008 Shogakukan, YTV, TMS. ©2008 Marvelous Entertainment Inc. Published by Nobilis. Nobilis and its logo are registered trademarks of Nobilis Group. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.


3+
www.pegi.info
nintendo Wi-Fi connection
Pokémon
RANGER
SOMBRAS DE ALMIA
A partir del
21 de noviembre
Nintendo
pokemon.nintendo.es
NINTENDO DS lite
© 2008 Pokémon. © 1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK Inc.
TM, ® and Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
The Pokémon Company

¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

PÁGINA 6: BOLA DE DRAGÓN Z

Tenemos 2 copias del primer cofre de la **Dragon Box** de **Bola de dragón Z**, cortesía de **Selecta Visión**, que sortearemos entre los acertantes de esta pregunta:

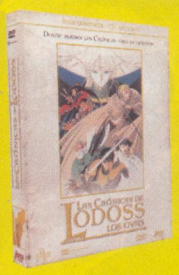
¿Quién se ocupa del entrenamiento de Son Gohan tras la muerte de Goku?

PÁGINA 14: BLEACH

Tenemos 1 copia del tercer cofre de **Bleach**, cortesía de **Jonu Media**, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama la liberación completa de una "zanpakuto"?

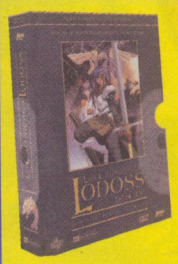
PÁGINA 48: ANIME DVD



Tenemos una copia de **Las crónicas de Lodoss, los OVA**, cortesía de **Jonu Media**, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo se llama la compañera elfa de Parn, el protagonista?

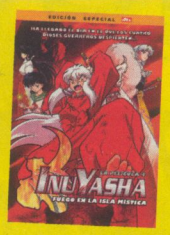
PÁGINA 48: ANIME DVD



Tenemos una copia de **Las crónicas de Lodoss, la serie**, cortesía de **Jonu Media**, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Con quién se alía Ashram para conseguir el control de Lodoss?

PÁGINA 49: ANIME DVD

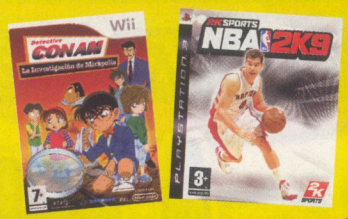


Tenemos 3 copias de **Inuyasha: Fuego en la isla mística**, cortesía de **Selecta Visión**, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cuál de los dioses guerreros le dejó una cicatriz a Inuyasha cincuenta años atrás?

Y RECUERDA...

En las páginas 37 y 47 tienes otros dos concursos en los que sorteamos videojueos de ***Detective Conan: La investigación de Mirápolis*** y ***NBA 2K9***. ¡Rellena los cupones de esas páginas y envíanoslos para entrar en el sorteo!



GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 25:

*** 2 DVD SAMURAI CHAMPLOO: EDICIÓN INTREGRAL**
- Paula Quintana Ortega (Tudela de Duero, Valladolid)
- Joan Florit Castro (Palma de Mallorca)
- Eric Israel Ortega Bosé (Granada)

*** 5 VIDEOJUEGOS DRAGON BALL Z BURST LIMIT (PS3)**
- Xabier Bahillo Gil (Santurtzi, Bizkaia)
- Manuel Porta Lorenzo (Narón, A Coruña)
- Miguel Ángel Pérez Martín (Madrid)
- Antonia Marín Costa (Tudela de Duero, Valladolid)
- Carmen Jiménez Fortes (Málaga)

*** 5 VIDEOJUEGOS DRAGON BALL Z BURST LIMIT (XBOX 360)**
- Cristina Bertomeu Muñoz (Castalla, Alicante)
- Mario López García (Banyoles, Girona)
- Abraham González Contreras (Fuensalida, Toledo)
- Rosario Ganuza (Fuenlabrada, Madrid)
- Luis (Madrid)

*** 5 LOTES SPACE CHIMPS VIDEOJUEGO + TELESCOPIO IMAGINARIUM**
- Cristian Romero López (Málaga)
- Miguel Castaño Vallejo (Sabadell, Barcelona)
- Carlos Emilio Durán Sánchez (Getxo, Bizkaia)
- Saúl Iglesias Seco (Hoyos, Cáceres)
- Abel Fabra Belsa (Benifaio, Valencia)

*** 3 DVD SUPER GOL VOL. 1**
- Adrián Guitiérrez González (Marsilla de las Mulas, León)
- Jorge Pérez Martínez (Alcorcón, Madrid)
- David Docampo Sagade (A Coruña)

NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: C.P.:

Nº DE TELÉFONO: E-MAIL:

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 27
C/ Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

Se comunica al padre/madre/tutor que los datos personales consignados en este cupón quedarán recogidos en un fichero temporal bajo responsabilidad de Panini España S.A. los datos serán utilizados únicamente para el envío de los correspondientes premios y eliminados una vez finalice la promoción. Promoción válida hasta el 30 de noviembre de 2008.

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES:
José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL:
Anna Masoliver
COORDINACIÓN DE MÁRKETING:
Noemí Ruger
PRODUCCIÓN:
Jordi Guinart
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
c/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos.
08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945
Edu Quindós
edu@bolaochocomunicaciones.com
Camino Borjas
camino@bolaochocomunicaciones.com

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

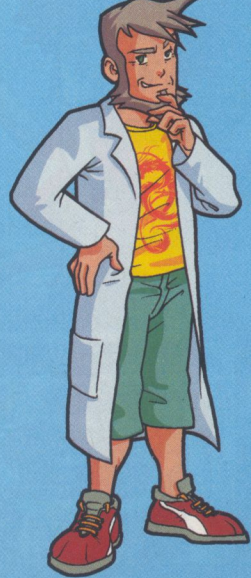
panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL:
José María Rovirola

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006
11/2008

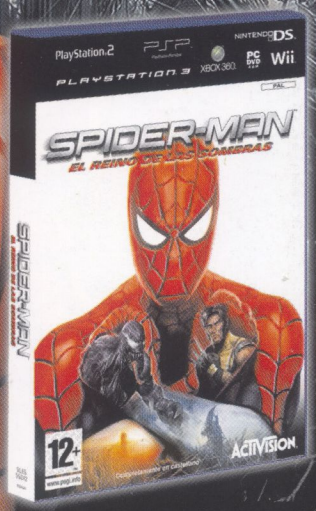
COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asah •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop, Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh! Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPT SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / N 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/N TV TOKYO



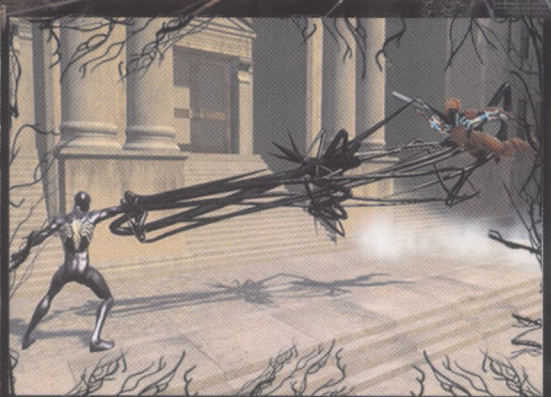
SPIDER-MAN™

EL REINO DE LAS SOMBRAS

UNA MORTÍFERA INVASIÓN SIMBIONTE ESTÁ DEVASTANDO NUEVA YORK. INFECTANDO A SUS CIUDADANOS Y GENERANDO EL CAOS.



¿HASTA DÓNDE LLEGARÍAS PARA SALVAR NUEVA YORK?



Únete a los más grandes héroes o villanos.

Cambia libremente entre el Traje Rojo y el Negro.

Lucha en el suelo, en las paredes y en el aire.

12+ www.pegi.info | PC DVD ROM | PLAYSTATION 3 | XBOX 360 LIVE | NINTENDO DS | Wii | MARVEL www.marvel.com | ACTIVISION activision.es

Marvel, Spider-Man and all related characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries, and are used with permission. Copyright © 2008 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. Game elements © 2008 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. PC CD-ROM logo TM and © IEMA2003. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation, "PLAYSTATION", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PSP® system - Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. All other trademarks and trade names are the properties of the irrespective owners.

treyarch | shaba games

CARNIVAL Games MINIGOLF

¡EL MINIGOLF MÁS DIVERTIDO PARA TU CONSOLA Wii!

PVP 29,99€

3+ www.pegi.info

CAT DADDY GAMES

Wii

2K play

© 2008 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Carnival Games, el logotipo de Carnival Games, 2K Play y el logotipo de 2K Play son marcas comerciales o registradas de Take-Two Interactive Software. Cat Daddy Games y el logotipo de Cat Daddy Games son marcas comerciales de Cat Daddy Games, LLC. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.